AÑO 8 NÚMERO 30 MARZO 2019



REVISTA ATEMPORAL DE VIDEOJUEGOS Y OTRAS FRIKADAS

ESPECIAL BEAVIS AND BUTT-HEAD

ANÁLISIS

Nettou R. B. Garou Densetsu Special

Frostbite

James Bond: The Duel

Donkey Kong 3

Ultimate Mortal Kombat 3

Woody Pop

Zelda: A Link to the Past

PERSONAJE

Ebisumaru

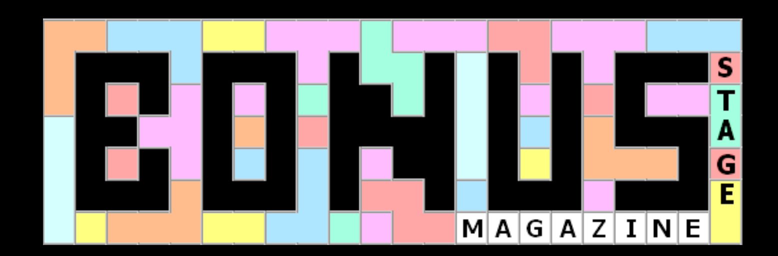
PERIFÉRICO

TV Tuner

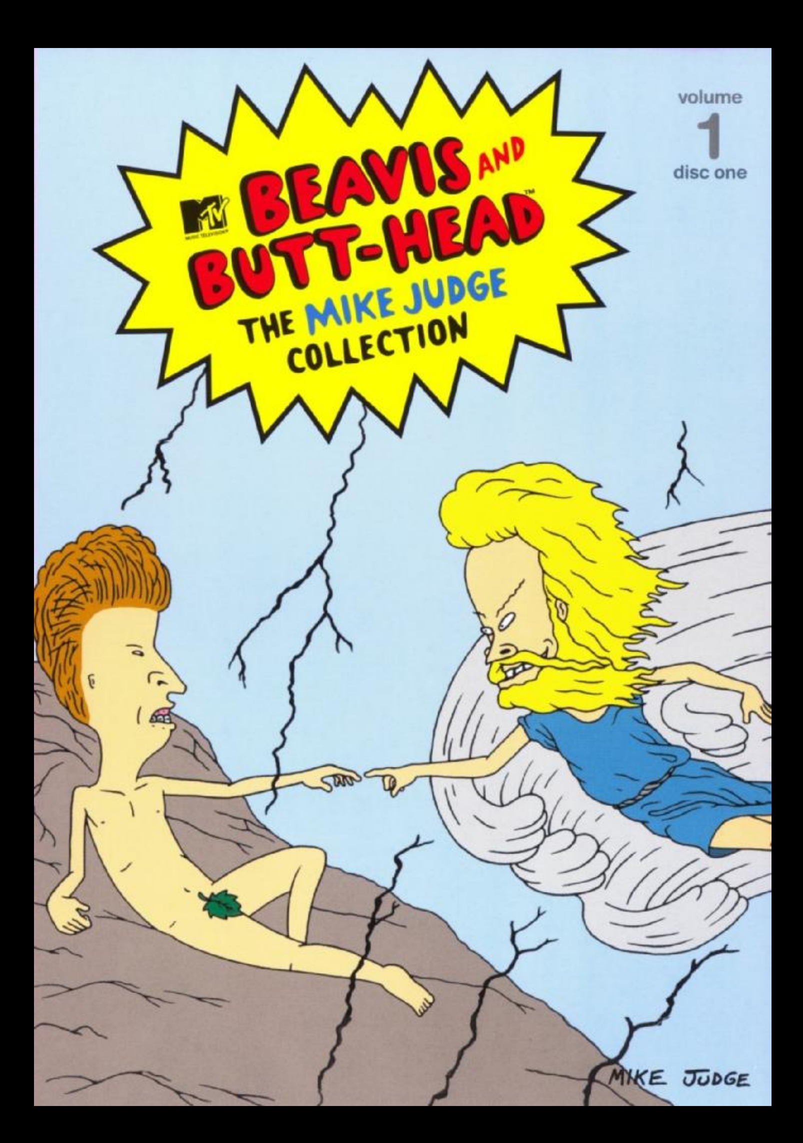
REVISIÓN

Street Fighter II The Animated Movie

NÚMERO 30 - MARZO 2019



ÍNDICE



Maquetación: Skullo

EDITORIAL



Después del maratoniano especial dedicado a Frankenstein y sus juegos, cuando empecé a plantearme hacer el número 30 de la revista, decidí que el siguiente especial lo decidirían los lectores, de manera que puse una encuesta en Facebook y en algunos foros.

Las opciones eran 3: La saga clásica (*Prince of Persia*), la gamberrada noventera (*Beavis and Butt-Head*) y la basada en películas (*Die Hard).* Sorprendentemente, Beavis y Butt-Head pasaron por encima de *Prince of Persia* sin problemas y adelantaron rapidamente a *Die Hard,* que quedó en segunda posición.

Admito que me sorprendió este resultado, pero leyendo los comentarios de muchos de los que votaron lo entendí perfectamente: de *Prince of Persia* se ha hablado mucho, pero a los juegos de *Beavis y Butt-Head* o de *Die Hard*, no se les suele dedicar demasiado tiempo.

Si tenemos en cuenta que muchos de los especiales de estas revistas están dedicados a juegos de sagas o temas que se podrían considerar "de segunda" en algún sentido (*Turok, ClayFighter, Godzilla, Splatterhouse, la Familia Addams, Kunio Kun*) no es tan extraño que ganasen *Beavis and Butt-Head*, ya que encajan perfectamente con nuestro estilo. Sin embargo, he de admitir que me supo bastante mal que *Die Hard* se quedase a las puertas de la gloria, así que no descartéis que en un futuro próximo la saga de John McClane protagonice uno de nuestros especiales.

Por supuesto, el contenido de la revista sigue siendo el habitual: Análisis, personaje, película, periférico, curiosidades y los pasatiempos (que a veces me pregunto si realmente alguien pierde el tiempo con ellos o solo me gustan a mí).

Y bueno, ya sabéis que os podéis descargar todos los números anteriores en nuestro Blog, así como ver y comentar los diferentes artículos que voy subiendo de tanto en tanto:

http://bonusstagemagazine.wordpress.com/

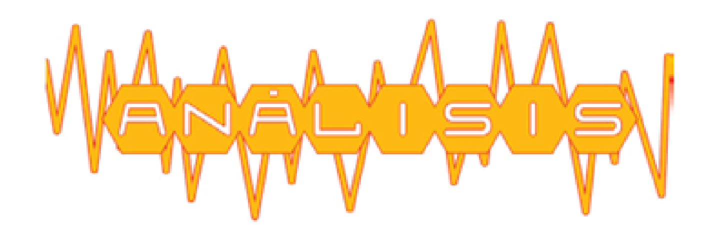
Y si sois usuarios de Facebook, podéis seguir nuestra página y así estar al día de las novedades: https://www.facebook.com/pages/BONUS-Stage-Magazine/294737213874538



Espero que disfrutéis de este número, incluso si no sois fans de los descerebrados Beavis y Butt-Head.

Skullo







FROSTBITE

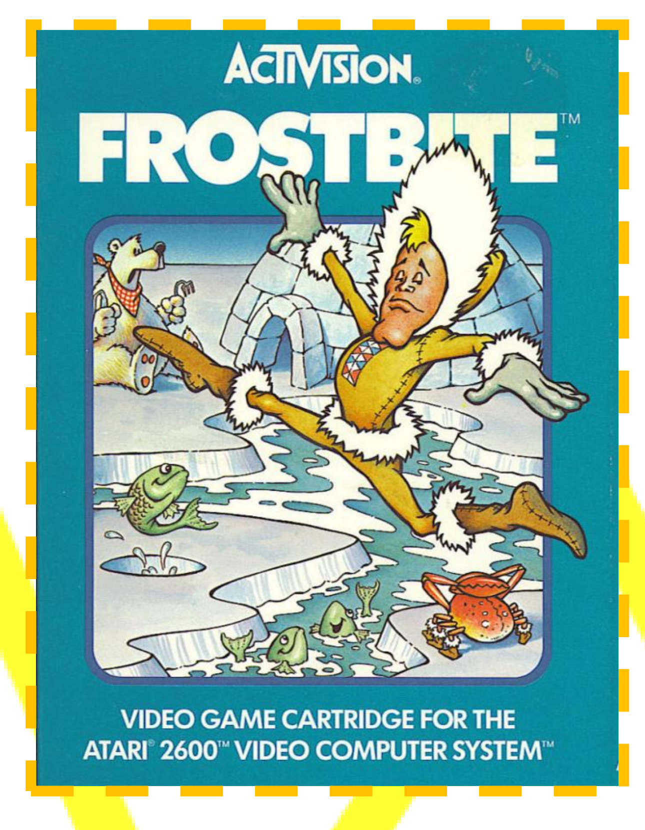
Plataforma: Atari 2600

Jugadores: 1 o 2 (por turnos)

Género: Plataformas

Desarrollado por: Activision (Steve Cartwright)

Año: 1983



Frostbite es un juego de Atari 2600 que se podría catalogar como una especie de *Frogger*, pero en un ambiente ártico. Ya que el personaje que controlamos ha de cruzar el mar saltando entre bloques, para conseguir trozos de hielo, y así construirse un iglú antes de que bajen las temperaturas y muera congelado.

¿Suena absurdo? Si, totalmente, pero esta clase de juegos no dependen de su historia, si no de su jugabilidad. En este análisis veremos si una cosa compensa la otra.

GRÁFICOS

El gris claro y el azul que representan el terreno helado y el agua, son los colores predominantes, aunque en las dificultades más altas veremos otros tonos como el gris oscuro y si nos fijamos, en el fondo se puede ver una pequeña franja anaranjada que supongo que representa el atardecer. El resto de sprites, como nuestro personaje o los animales (pájaros, cangrejos, almejas, peces y osos) añaden una nota de color y variedad.

No sorprende como los juegos más punteros de la consola, pero definitivamente no es un juego que tenga un apartado gráfico pobre o poco trabajado.



El gris y el azul representan el clima helado



Osos, almejas y pájaros nos complicarán la vida



SONIDO

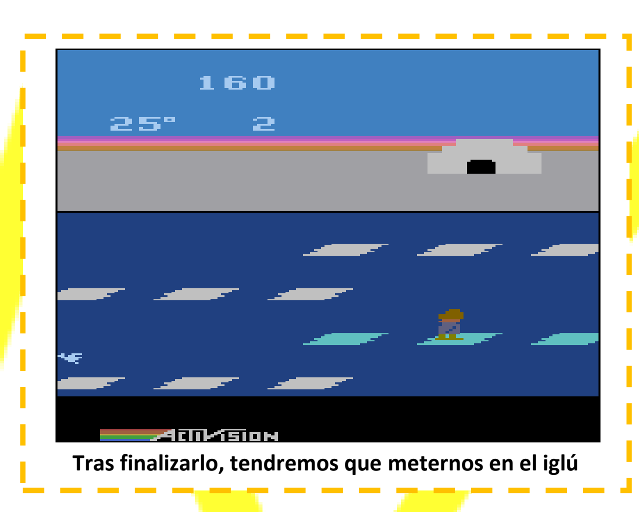
No hay mucho que decir, ya que prácticamente solo escuchamos los sonidos relacionados con lo que haga nuestro personaje (como moverse o morir). Eso era lo habitual en Atari 2600, así que no puede sorprender ni decepcionar.

JUGABILIDAD

Tenemos que construir un iglú en unos pocos segundos antes de que nuestro personaje muera congelado. Para hacerlo nos moveremos con el joystick sobre trozos de hielo, cada franja de hielo cambiará de blanco a azul cuando la hayamos pisado (y eso nos otorgará un ladrillo de hielo para nuestro iglú, situado en la parte superior derecha de la pantalla), al pisar todas las franjas de hielo disponibles, volverán al color blanco para que podamos seguir acumulando ladrillos. Cuando tengamos el iglú completo tendremos que subir hacia la parte de tierra e introducirnos dentro para pasar de nivel.



Os encontraréis en muchas situaciones difíciles



Tras finalizarlo, tendremos que meternos en el iglú

Los trozos de hielo suelen estar representados por bloques grandes o pequeñas filas de bloques pequeños, los grandes son plataformas independientes, pero los pequeños, pese a lo que sugiere su aspecto, actúan como una única plataforma, así que podemos andar entre ellos sin caer al agua.

La dificultad va aumentando progresivamente, de manera que los trozos de hielo se moverán más rápido (podemos invertir su movimiento presionando el botón, pero nos costará un bloque de hielo, salvo que ya tengamos el iglú completo). También aumentarán los enemigos que deambulen por la pantalla. Los osos andarán solo por tierra, los pájaros, almejas y cangrejos, nos empujarán desde las plataformas de hielo, al agua. Tendréis que evitar en medida de lo posible a toda la fauna, con excepción de los peces, que no son enemigos y al tocarlos nos dan puntos extra.

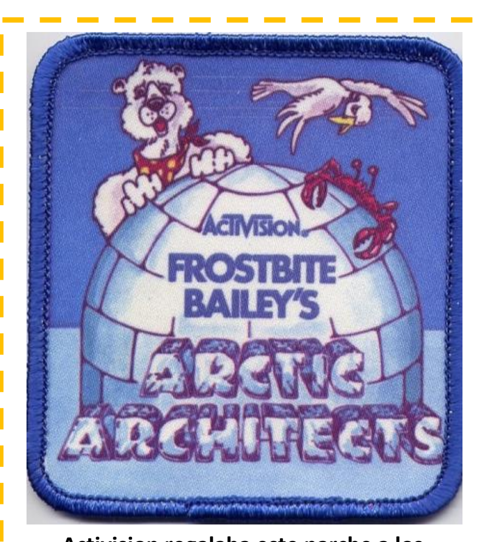
DURACIÓN

Si os engancha, puede durar muchísimo, si no, en menos de 5 minutos dejaréis de jugarlo. A mí me parece un juego muy entretenido y ya sabéis que Activision (en Atari 2600) es sinónimo de calidad.

CONCLUSIÓN

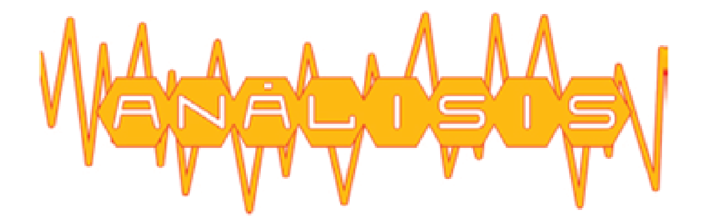
Frostbite es un juego que puede gustar mucho a personas que busquen algo sencillo, que requiera concentrarse totalmente y que aspiren a superar sus puntuaciones máximas.

Solo se me ocurre compararlo con juegos como *Frogger* o *Freeway* de la propia Atari 2600, pero lo cierto es que ese parecido es solo en concepto, a la hora de jugar no funcionan exactamente igual.



Activision regalaba este parche a los mejores jugadores de *Frostbite*


Skullo





DONKEY KONG 3

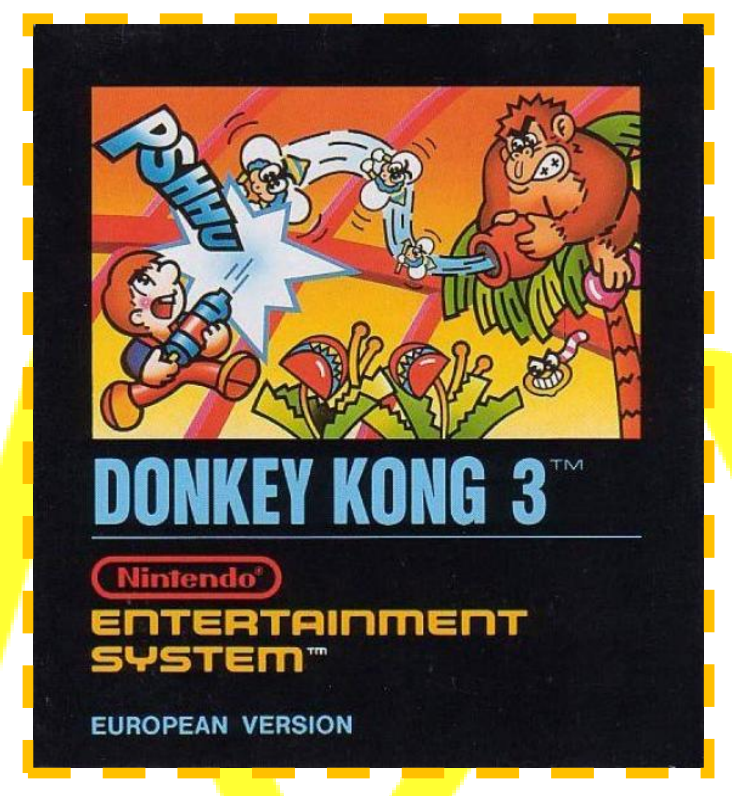
Plataforma: NES/Famicom

Jugadores: 1 o 2 (por turnos)

Género: Disparos

Desarrollado por: Nintendo

Año: 1984 (Japón) 1986 (América) 1987 (Europa)



Fue tan grande el éxito de *Donkey Kong* y *Donkey Kong Junior*, que los otros dos juegos de la saga clásica que aparecieron pasaron desapercibidos.

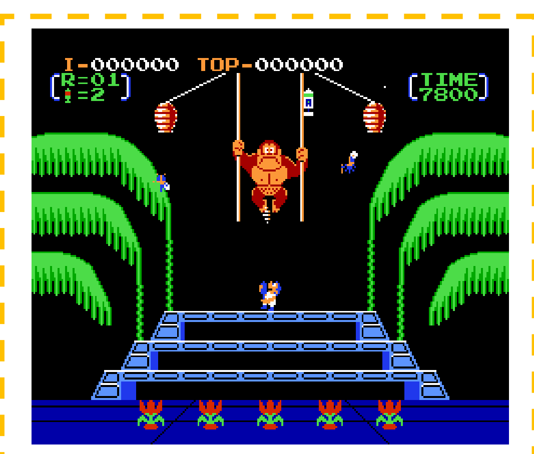
Quizás eso se debió a que estos eran muy diferentes de los anteriores, que pese a no ser muy similares, se quedaban en el género de las plataformas, cosa que no hicieron *Donkey Kong Math* (que era un juego educativo) ni *Donkey Kong 3*, que es el juego que voy a comentar.

El único personaje que regresa a esta tercera parte es el propio Donkey Kong, que recupera su papel de antagonista, ya que ha vuelto a su vieja costumbre de hacer trastadas. En esta ocasión el simio ha acabado en un invernadero, provocando que el cuidador de las plantas, Stanley, tenga que usar su insecticida para espantar al animal. Pero Donkey Kong es un veterano y no se rendirá sin más, así que antes de que Stanley le intente parar se ha asegurado de asustar a las abejas cercanas para que le ataquen.

GRÁFICOS

No hay sorpresas en este sentido, si habéis jugado a los primeros juegos de NES estáis acostumbrados a este tipo de estética: fondo negro y personajes de varios colores sin reborde que delimite su sprite, vamos el mismo estilo que hemos visto en *Balloon Fight*, *Mario Bros* y los juegos anteriores de esta saga.

El fondo negro es soso (al menos en la versión de Arcade habían algunos detalles más) y solo hay tres tipos de niveles (dos de ellos, muy parecidos). Algunos sprites (como el de Stanley o algunos de los insectos) son bastante mejorables, pero Donkey Kong se ve mejor y más vivo que en los juegos anteriores. En general el apartado gráfico es soso, pero aceptable para su época, aunque se podría haber mejorado fácilmente si hubiesen trabajado más algunos sprites y los fondos.



Gráficos coloridos, pero con poco detalle



SONIDO

La música de la pantalla de título no es memorable y las melodías que escuchamos mientras jugamos, pese a no ser muy llamativas encajan muy bien con la situación. Por ejemplo, mientras evitamos a los insectos escucharemos una música rápida, pero cuando Donkey Kong se acerque demasiado al suelo (y esté a punto de caer, matando a Stanley) se escuchará una más lenta. Al conseguir el Power Up que potencia nuestro insecticida, sonará una música animada y rápida mientras dure el efecto.

Los sonidos no son llamativos, pero tampoco me resultan molestos, de hecho, teniendo en cuenta que siempre escuchamos los mismos, eso es más importante de lo que parece.

JUGABILIDAD

Por extraño que parezca, *Donkey Kong 3* es un juego de disparos de pantalla fija como *Space Invaders* o *Galaga*. Nuestro personaje puede moverse con la cruceta hacia los lados y subir o bajar por los escalones con arriba y abajo, los botones A y B sirven para disparar el insecticida en la única dirección posible (hacia arriba).

Nuestra misión es disparar a Kong en el culo, hasta que se vaya del nivel trepando por las barras donde está agarrado. Al mismo tiempo que hacemos eso, tendremos que evitar a un sinfín de insectos que aparecerán de las colmenas y plantas, cada uno de estos insectos tiene sus propias normas: algunos nos roban las flores de la parte inferior de la pantalla, otros revolotearán persiguiendo a Stanley, los insectos gordos explotarán al dispararles (cuidado con ellos) y los gusanos son inmunes a los disparos de nuestro personaje de manera que conviene evitarlos. Mientras más avancemos en el juego, más aumentará la agresividad, el número y la variedad de insectos.

Si eliminamos toda la horda de insectos, Kong también escapará automáticamente del nivel, pero mientras batallamos a los insectos no hay que olvidar que nuestro principal enemigo es el gorila, ya que si dejamos a Kong sin recibir su dosis de disparos en el culo de vez en cuando, empezará a lanzarnos cosas y bajará poco a poco por las barras, si llega al suelo, habremos perdido una vida.

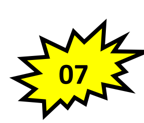


Esta fase es la más complicada de todas



Los gusanos protegerán a Kong de los disparos

La única ayuda que tiene Stanley en esta misión es un ítem que caerá de una de las barras donde está Donkey Kong, al usarlo nuestro disparo será más fuerte (matará incluso a los gusanos) y tendrá mayor alcance, provocando que Kong huya con mucha facilidad del nivel. La mejora de este objeto es temporal, de manera que tendremos que tratar de avanzar lo máximo del juego mientras nos dure (podemos usarlo de un nivel a otro si todavía no se ha acabado el efecto). Ese ítem aparecerá solo cada vez que empecemos una vida, pero si conseguimos que Kong tire el ítem y no lo usamos en ese nivel, aparecerá a nuestro alcance en el siguiente (hasta que lo usemos o perdamos una vida), de manera que podemos reservarlo para los momentos más difíciles.



En general, *Donkey Kong 3* es un juego difícil debido a que has de esquivar insectos, moverte por las plataformas, evitar que te roben las flores y disparar a Kong. Los controles son fiables 100% y si morimos, será por culpa nuestra. Sin embargo también hay que admitir que la poca variedad de fases (solo tres y dos de ellas son muy similares) puede provocar que el juego se haga repetitivo rápidamente.



¡Misión completada!



Pantalla de título

DURACIÓN

Este juego es de esos que nos ofrecen 3 niveles diferentes y conforme los vamos superando se repiten con una dificultad más elevada, aumentando la resistencia y agresividad por parte de Kong y el número y variedad de insectos por parte de la fauna del invernadero. Completar las primeras fases os parecerá muy sencillo, pero una vez vayáis por la fase 8 veréis que la cosa se complica rápidamente.

Podemos jugar solos o a dos jugadores (por turnos) y cada modo tiene dos variantes (A y B) que vienen a ser los niveles de dificultad. Si os engancha el juego y queréis batir vuestros récords, tenéis entretenimiento para rato, de lo contrario, es un juego que quedará en el olvido rápidamente.

CONCLUSIÓN

Donkey Kong 3 está lejos del nivel de popularidad de otros juegos de la saga, pero tampoco es un juego tan malo como para dejarlo de lado. Es cierto que dentro del género de disparos queda muy por detrás de otros juegos de NES, pero los fans de *Galaga* o *Space Invaders* pueden llegar a disfrutar mucho con este juego.

Skullo







WOODY POP

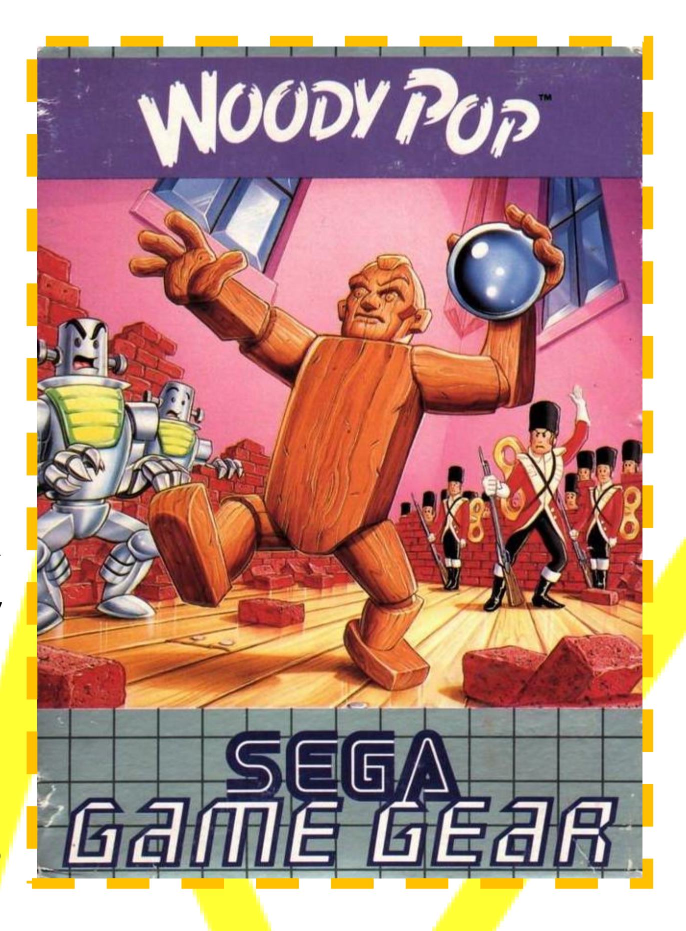
Plataforma: Game Gear

Jugadores: 1

Género: Habilidad

Desarrollado por: Sega

Año: 1991



Woody Pop apareció en 1987 para Master System en Japón y fue uno de los pocos juegos de esa consola que usó el Paddle Controller en lugar del mando de la consola, lamentablemente tanto el juego como el mando especial se quedaron en Japón, así que para la mayoría de nosotros, el primer contacto con *Woody Pop* fue en Game Gear, consola para la cual se lanzó el juego de manera internacional en 1991.

Tras su extraña portada (el hombre de madera con una bola en la mano, rodeado de robots y soldados) nos encontramos con algo mucho más familiar a lo esperado, ya que *Woody Pop* es un juego del estilo de *Breakout* o *Arkanoid*.

GRÁFICOS

El estilo visual predominante es la madera: la plataforma que movemos es un tronco, el fondo es de madera y el color predominante es el marrón. Puede que eso no suene muy atractivo, pero en realidad le da un toque único al juego, tal y como demuestra que nuestra plataforma ponga caras mientras jugamos.

Los niveles también intentan tener cierta personalidad, ya que los bloques a romper suelen formar dibujos bastante llamativos (espadas, cocodrilos, helicópteros…). El mismo cariño se ha puesto en los enemigos (robots o soldados) o los elementos creados para decorar el nivel y entorpecernos (como los trenes).

Así que en general, el apartado gráfico es mejor y más detallado de lo que podría parecer de primeras.

SONIDO

Una de cal y una de arena. La música de la pantalla de título y que aparece de vez en cuando es muy agradable y animada, pero la que suena mientras jugamos los niveles me parece muy olvidable.
Los sonidos están bien, no molestan y acompañan a la partida.


Los bloques a destruir forman dibujos

JUGABILIDAD

Nos encontramos ante un clon de *Breakout* o *Arkanoid*, lo que significa que nuestra misión es mover una plataforma de tal manera que una bola rebote en ella y salga disparada para romper todos los bloques del nivel. Si lo logramos podremos ir al siguiente (nos dejarán elegir entre tres opciones). El control es sencillo y fiable, como debe ser en este tipo de juego.

Cuando rompamos algunos bloques caerán ítems que nos beneficiarán (aumentarán el tamaño de la bola, o la mejorarán para que queme bloques cercanos a los que golpee, se quedará quieta al tocar la plataforma… etc.). Lo cual nos vendrá muy bien, porque los niveles se irán complicando, incluyendo bloques que liberarán enemigos que se pasearán por la pantalla o bloques irrompibles situados en el sitio donde más nos puedan perjudicar.



Al golpear algunos bloques aparecerán enemigos



La bola de fuego destruye varios bloques a la vez

DURACIÓN

El juego posee tres niveles de dificultad y además tenemos continuaciones, así que no es excesivamente duro o injusto con el jugador. En cuanto a su rejugabilidad, está más que asegurada gracias a su diversión, su gran número de niveles y a la posibilidad de elegir la ruta a seguir al final de cada uno.

CONCLUSIÓN

Woody Pop no será un juego sorprendente en planteamiento, pero eso no significa que sea malo, ni mucho menos. Me parece muy recomendable para quien quiera diversión inmediata y le gusten los juegos tipo *Breakout*, pero a su vez quiera probar algo con más personalidad y colorido.



Esos ítems que caen, son mejoras para la bola



Para ser un *Breakout*, tiene mucha personalidad

Skullo





NETTOU REAL BOUT
GAROU DENSETSU SPECIAL

Plataforma: Game Boy

Jugadores: 1 o 2 (Cable Link o Super Game Boy)

Género: Lucha

Desarrollado por: Gaibrain

Año: 1998 (Japón)



La saga *Fatal Fury* vivió una segunda juventud cuando se renombró como *Real Bout Fatal Fury*, ya que se introdujeron personajes y elementos nuevos, al mismo tiempo que se renovó todo el estilo gráfico, dándole un aspecto más cercano a un manga o anime. Como no podía ser de otro modo, *Real Bout Fatal Fury* fue actualizándose a base de versiones y secuelas que llegaron a algunas consolas.

En 1998, Game Boy recibió un port de *Real Bout Fatal Fury Special,* que lamentablemente se quedó en Japón, pese a que otros juegos similares (como los *King of Fighters* de Game Boy) si se habían lanzado en occidente.

GRÁFICOS

Si habéis jugado a alguno de los juegos de lucha publicados por Taraka en Game Boy ya sabéis lo que vais a ver. En caso contrario, os explicaré que los personajes tienen diseños algo caricaturescos, pero siguen siendo totalmente reconocibles. Las poses, las animaciones de los ataques e incluso las burlas, son las mismas que en el juego original y eso demuestra el buen hacer de la compañía que programó este juego. Las ilustraciones que aparecen antes y después de los combates son muy buenas y graciosas y los objetos que caen cuando pegamos al rival en la esquina esconden guiños a algunos personajes (por ejemplo, si estamos en la pantalla de Terry caerá su mono, si estamos en la de Kim ¡caerá Chang Koehan!)



Personajes pequeños, pero reconocibles

La única pega que se puede sacar a los gráficos es que el personaje Kim es excesivamente similar en sus dos colores, lo cual significa que un combate Kim Vs Kim puede ser muy confuso, ya que solo cambian unos pequeños detalles en su ropa, casi inapreciables. Los escenarios también intentan ser los del juego de recreativa, aunque han salido peor parados que los personajes, ya que son sosos y encima se repiten (algunos personajes comparten escenario).

Si jugáis a este juego usando un Super Game Boy encontraréis bastantes mejoras, pues nos encontraremos con un marco propio (con Terry y Mai), las ilustraciones de los personajes están coloreadas con mucho acierto y los escenarios repetidos tienen diferentes colores para que varíen entre los personajes que los comparten. Otro detalle gráfico a agradecer es que cada luchador tiene un color diferente (que varían según el escenario), lo cual ayuda a diferenciarlos (aunque el problema con los colores de Kim sigue existiendo).

SONIDO

Las melodías del juego intentan imitar a la versión original y la verdad es que en la mayoría de los casos, el resultado está muy bien, aunque a veces se ralentizan y eso queda muy raro.

Los sonidos no son tan admirables, pues el de golpear al rival es algo raro y cansa rápidamente y aunque hay cierta variedad para los ataques especiales, en muchas ocasiones veremos que un sonido solapa a otro, haciendo que uno de ellos no llegue a sonar (deduzco que por limitaciones técnicas de Game Boy). Como es de esperar, no hay ninguna voz en el juego, aunque si jugáis en Super Game Boy hay algún sonido más.

JUGABILIDAD

Es muy difícil traspasar la jugabilidad del juego de recreativa a Game Boy, pero me atrevo a decir que se ha conseguido sacrificando lo mínimo posible. Los botones A y B sirven para pegar, si los presionamos ligeramente haremos un golpe flojo y si los mantenemos uno fuerte (esto también se aplica con los ataques especiales). Los personajes pueden moverse rápidamente hacia atrás y adelante dándole dos veces a la dirección y pueden cambiar de plano (de frente al fondo y viceversa) presionando A+B. El botón SELECT sirve para burlarse del rival.



Podemos evitar ataques moviéndonos al fondo



No conviene protegerse en las esquinas

A la hora de hacer los ataques especiales, se ha intentado respetar los comandos originales, pero en algunos casos no ha sido así, de manera que puede que algún ataque de vuestro personaje favorito haya cambiado y tengáis que consultarlo en alguna guía. El juego mantiene la barra de súper ataques, que se puede llenar para hacer un súper ataque y en caso que tengamos la barra de vida parpadeando podremos hacer el súper ataque más fuerte de todos, que curiosamente se ejecuta igual en todos los personajes (cuarto de círculo de abajo a adelante dos veces y B).

En la parte inferior de la pantalla, veremos un número, que representa la resistencia en la esquina del escenario. Si recibimos daño estando en una de las esquinas, el número irá bajando y si llega a 0, un objeto del escenario caerá en nuestra cabeza y nos dejará atontados. Podemos modificar el número de resistencia en opciones.

A la hora de jugar veremos que es muy fácil combinar un golpe con un ataque especial o un súper ataque, la jugabilidad es bastante ágil, aunque algunos movimientos pueden costar de hacer. Si usamos el Super Game Boy tendremos la ventaja de usar un mando de Super Nintendo, lo cual mejora bastante la experiencia.



DURACIÓN



Iori es uno de los personajes secretos

Este juego incluye 12 personajes iníciales y 2 ocultos (Geese Howard e Iori Yagami). Cada personaje tiene bastantes ataques especiales y no hay dos luchadores que sean demasiado similares entre sí, de manera que esa plantilla no solo es amplia, sino que también es variada.

El juego dispone de varios niveles de dificultad, aunque lo cierto es que no es excesivamente difícil (salvo algún que otro personaje que pueda dar algo de guerra). El modo a dos jugadores puede alargar la vida de este juego, aunque obviamente cuenta con el hándicap de necesitar dos juegos, dos Game Boys y el cable Link, es ahí cuando el Super Game Boy nos puede alegrar el día, ya que en caso de usarlo podéis jugar a dos jugadores con los dos mandos de Super Nintendo y usando un único cartucho.

CONCLUSIÓN

En caso que os gusten los juegos de lucha en Game Boy, este juego debería estar en vuestra colección. Si bien es cierto que visualmente puede ser muy similar a los *King of Fighters* de la misma consola, pero jugablemente tiene diferencias notables con ellos (además de incluir personajes que solo se aparecen en la saga *Fatal Fury*).



Joe haciendo su característico ataque especial



Colores y marco en Super Game Boy

Skullo





JAMES BOND 007: THE DUEL

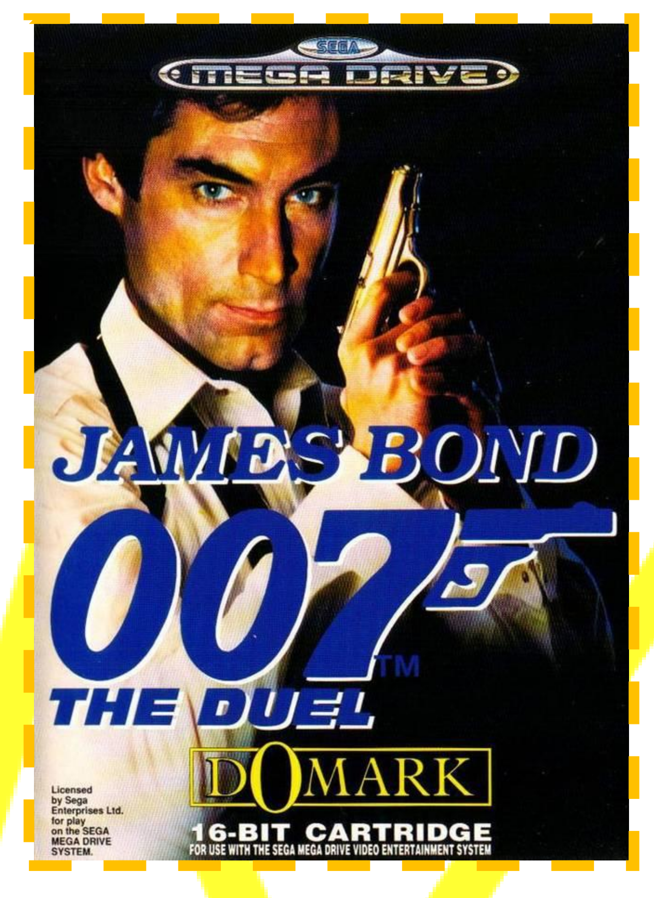
Plataforma: Mega Drive/Genesis

Jugadores: 1

Género: Plataformas/Acción

Desarrollado por: Kremlin

Año: 1993



Como ya venía haciendo Domark desde el año 85 lanzando varios títulos de 007 para microordenadores, nos presentan este que sería el último juego de la serie lanzado por esa compañía y programado por Kremlin Software, esta vez en la consola de Sega Mega Drive.

En este cartucho nos encontramos a 007 representado por Timothy Dalton en la que supondría su última aparición como 007. Este juego nos propone una historia nueva con algunos personajes conocidos de antiguas películas del agente, donde deberemos rescatar a las chicas secuestradas por una malvada organización y para poder finalizar la fase debemos activar una bomba para destruir la base enemiga.

GRÁFICOS

El apartado gráfico de este juego si bien es decente, con una animación aceptable y un buen colorido no despuntaba para ser el año 93.

Los sprites de los personajes no son demasiado grandes, los gráficos de los escenarios a veces pueden llevar a confusión que pueden repercutir en la jugabilidad, tal y como explicaré más adelante.



El apartado gráfico es colorido pero algo confuso



Ilustración de Timothy Dalton como Bond



SONIDO

Las músicas están bastante bien pero personalmente creo que no encajan con un juego que, pese a que posee una mecánica más bien de acción, se basa en un personaje que se dedica al espionaje. Por otro lado, los efectos de sonido son más bien escasos y con una calidad relativamente baja.

Una de nuestras misiones es rescatar rehenes

JUGABILIDAD

El juego tiene una mecánica muy simple donde tienes que rescatar a algunas chicas en cada nivel, activar la bomba y encontrar la salida (que suele estar bastante cerca de la bomba), semejante a juegos como *Alien 3* de Sega.

El problema viene en el diseño de los niveles que en coalición con los gráficos pueden confundir al jugador, al provocar que no veamos las entradas en las montañas o los pasadizos, siendo eso lo que aumenta su dificultad ya que sus otras mecánicas son más bien fáciles. De esta manera obligan al jugador a aprenderse los lugares de las civiles y recorrer varias veces los niveles para avanzar. El juego consta de 4 niveles, todos siguen la misma mecánica explicada anteriormente y al final nos tendremos que enfrentar al único jefe.

En cuanto al control, al principio es difícil de hacerse a él, se hace raro y cuesta adaptarse al tipo de gravedad que hay, pero con un poco de paciencia nos acostumbraremos. Una vez dominado, estaremos listos para la acción.

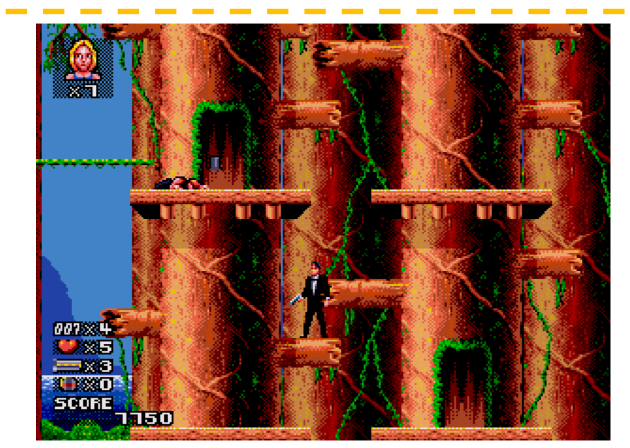


Jaws ha atrapado a Bond

Recorriendo la base enemiga

DURACIÓN

En el tema duración dependerá de la habilidad de cada uno, pero contando con aprenderte las pantallas y las localizaciones de cada rehén, es un juego que nos llevará entre una hora y media y dos horas. Si ya nos hemos aprendido los caminos y lo hacemos todo del tirón, lo podemos completar en unos 40 o 45 minutos.



En la parte superior izquierda nos indican la misión

CONCLUSIÓN

James Bond 007 The Duel es un juego que pasa por el catálogo de la 16 bits de Sega sin pena ni gloria. Es algo mediocre y no invita demasiado a jugar, aunque si estás recorriendo el catálogo de esta gran consola y lo juegas, veras que no es un mal juego.


SuperAru





THE LEGEND OF ZELDA:
A LINK TO THE PAST

Nombres: *The Legend of Zelda: A Link to the Past* (América y Europa), *Zelda no Densetsu: Kamigami no Triforce* (Japón)

Plataforma: Super Nintendo/Super Famicom

Jugadores: 1

Género: Aventura/Action RPG

Desarrollado por: Nintendo

Año: 1991 (Japón) 1992 (América y Europa)



Tras los dos primeros juegos de *Zelda* para NES, apareció *The Legend of Zelda: A Link to the Past*, un juego que tomaría como base el original de 8 bits y añadiría muchísimos elementos que, desde entonces, han sido utilizados en el resto de juegos de la saga.

En cuanto a la historia, en lugar de hacer una secuela a *Zelda II: Adventures of Link*, este juego se coloca cronológicamente el primero de la saga, mostrando la conexión entre la familia de Zelda y la de Link. Obviamente esto fue hecho muchos años antes de que se crease la cronología actual de *Legend of Zelda* con múltiples líneas temporales y demás explicaciones raras para (innecesariamente) tratar de conectar todos los juegos.

GRÁFICOS

El estilo gráfico del juego es colorido y simpático. Sin embargo, poco a poco se va oscureciendo, añadiendo elementos más acordes con el tono siniestro de la parte final de la historia. Esto se ve acompañado con algunos efectos curiosos (lluvia, niebla) y con diseños más amenazantes por parte de los enemigos.



Recorriendo el poblado Kakariko

Pese a que los personajes son pequeños, todos tienen buen aspecto, desde los pueblerinos de Karakiko a los enemigos más feos que encontréis, tienen un buen número de animaciones (es muy gracioso ver como los soldados se cabrean al ver a Link y empiezan a correr tras él). Los jefes finales son enormes y muy llamativos, como era de esperar.

En general el mundo de Hyrule está representado con mimo, pues tiene muchos detalles que pasan casi inadvertidos (los cuadros de Mario en algunas casas, que cada mazmorra tenga su propio diseño de marcos para las puertas…). En general, el juego entra muy bien por los ojos, de hecho lo único que parece estar fuera de lugar es que el pelo de Link es de un color entre marrón y el lila, algo que puede chocar a los fans más recientes del personaje.

SONIDO

Además de rescatar el tema principal del primer juego, en este juego escucharemos por primera vez músicas míticas de la saga, como el tema del castillo de Hyrule o el de Kakariko Village. La banda sonora del juego está compuesta principalmente de canciones animadas para las zonas de exterior, misteriosas para las mazmorras y pasadizos y calmadas para los poblados y las fuentes de hadas.

Los efectos especiales no son tan llamativos, pero resultan muy reconocibles para los fans de la saga, pues en juegos posteriores apenas han variado.



Niebla y lluvia ambientarán parte del juego



Uno de los enormes jefes finales

JUGABILIDAD

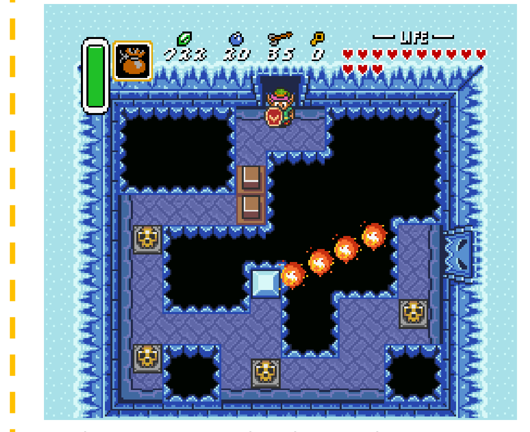
Movemos a Link con la cruceta en cualquiera de las 8 direcciones, atacamos con B, usamos los objetos con Y, vemos el mapa con X y haremos otras acciones (Correr, agarrar objetos) con A. El control del juego es muy sencillo y se adapta perfectamente a la partida. El único fallo que le veo es que debieron usar los botones L y R para permitir movernos por el inventario sin pausar el juego, habría sido agradable en algunos momentos.

Al igual que sucede en otros *Zeldas*, el objetivo del juego es ir a mazmorras, superarlas y conseguir objetos nuevos que nos permita acceder a otras áreas del juego. En *A Link to the Past* hay personajes que nos dicen o dan pistas hacia donde tenemos que ir (incluso hay videntes que nos darán chivatazos si estamos despistados) pero por regla general, un simple vistazo al mapa nos quitará todas las dudas, pues salen marcados los objetivos.

Llegado un momento, el juego nos permitirá pasar del mundo de la luz (el normal) al mundo de la oscuro (dominado por Ganon) los cuales están conectados entre sí. A partir de ese momento tendremos que tener en cuenta que se puede (y debe) usar el cambio de un mundo a otro para llegar a zonas inaccesibles y encontrar tesoros (como los fragmentos de corazón).

Este juego premia la exploración, ya que hay objetos necesarios para completarlo que requieren que seamos curiosos y rebusquemos por el mapa, por ejemplo para mejorar algunas de nuestras armas, hay que encontrar fuentes ocultas de hadas que conceden deseos.

También hay otros objetos que no se necesitan para completar el juego, como la bolsa de polvos mágicos, que no tiene un uso concreto, pero sirve para hacer cosas raras como convertir a algunas gallinas en personas, cambiar el aspecto de algunos enemigos o despertar de su letargo a un ser malvado que tratará de echarnos una maldición.



Tendremos que usar la cabeza en las mazmorras

DURACIÓN


Agahnim haciendo un sacrificio

Este juego es bastante largo, pues incluye más de una decena de mazmorras (entre los dos mundos) y un montón de secretos (muchos opcionales) por descubrir. Las mazmorras empiezan siendo muy sencillas, pero ganan complejidad rápidamente.

Al no necesitar eliminar enemigos para ganar experiencia como en los RPGs clásicos, podemos acortar bastante la duración si vamos directamente a los objetivos principales, pero aun así, nos llevará bastantes horas completarlos (aunque aquí también entra la pericia que algunos tengan con las mazmorras más complicadas).

Si somos curiosos y queremos conocer todos los secretos de Hyrule tendremos que invertir bastante más tiempo, explorar bien cada rincón del juego y escuchar lo que algunos personajes nos cuentan, ya que muchos te dan pistas sobre cómo encontrar determinados secretos.

CONCLUSIÓN

The Legend of Zelda: A Link to the Past toma lo mejor del primer *Zelda* y le añade una historia más compleja, personajes interesantes, dos mundos conectados, muchísimos ítems y jefes finales gigantescos. Es un juego de aventuras obligatorio para cualquiera que disfrute de la exploración y los puzles y uno de los mejores de su saga.



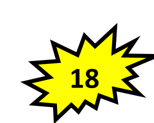
Bumerán, martillo, ocarina… Link tiene de todo

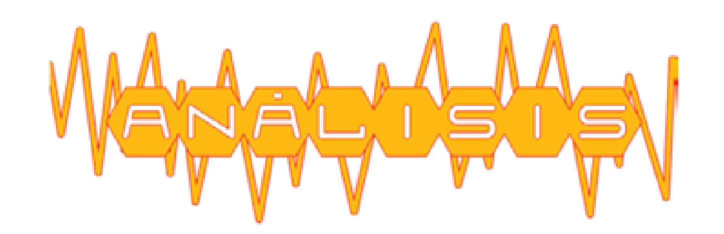


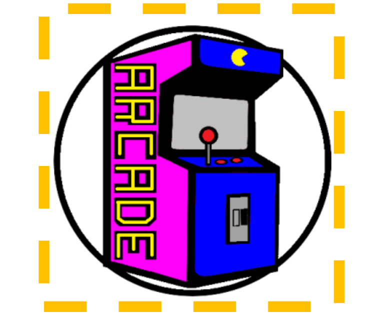
Cuadro de Super Mario en casa del niño enfermo

Skullo









ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3

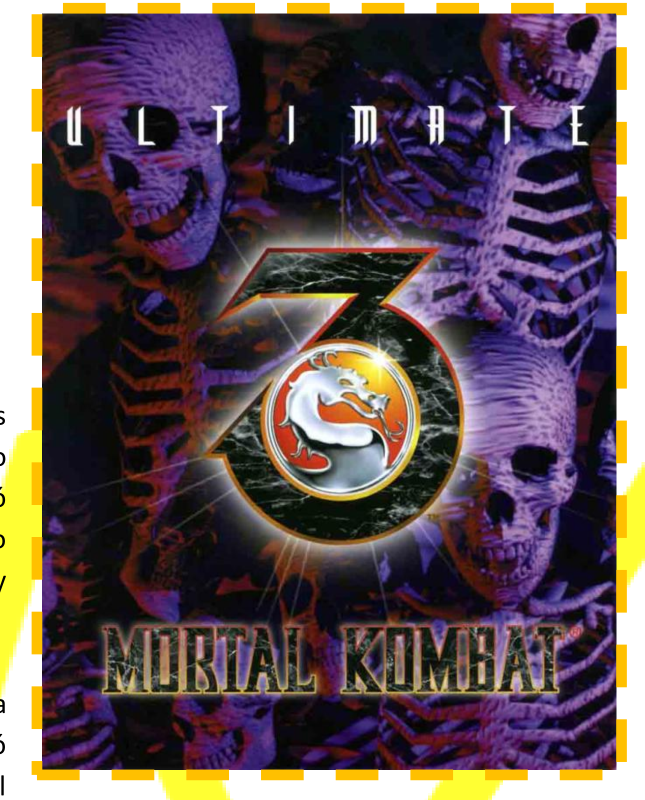
Plataforma: Arcade

Jugadores: 1 o 2

Género: Lucha

Desarrollado por: Midway

Año: 1995

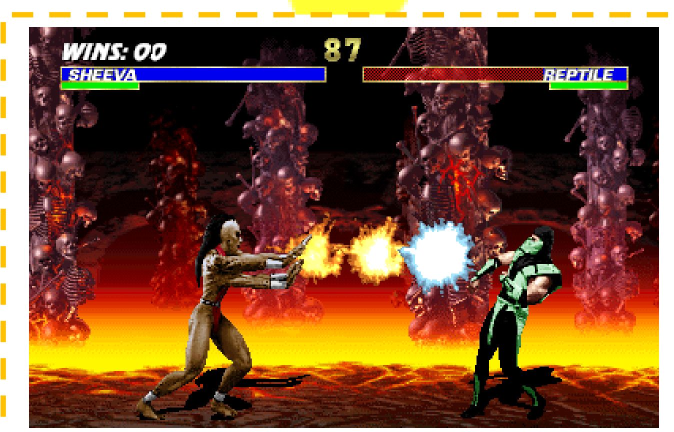


Mortal Kombat sobresalió del resto de juegos por sus gráficos realistas y su exagerada violencia, *Mortal Kombat II* mejoró todo lo anterior y se convirtió en el favorito de muchos, cosa que se reafirmó cuando apareció *Mortal Kombat 3*, ya que este creó cierto recelo entre algunos fans, al quitar muchos personajes populares y modificar la jugabilidad por una mucho más compleja.

Después apareció *Ultimate Mortal Kombat 3*, que se podría considerar "una actualización" del juego anterior, ya que recuperó personajes clásicos, pulió y mejoró el sistema de combos y con el tiempo ha sido considerado el mejor *Mortal Kombat* en 2 dimensiones, especialmente en lo competitivo, ya que se han continuado haciendo torneos de él muchos años después de su lanzamiento. Como no podía ser de otro modo, *Ultimate Mortal Kombat 3* tuvo algunos ports a consolas como Sega Saturn, Mega Drive/Genesis, Super Nintendo e incluso Nintendo DS. Aunque en esta ocasión voy a comentar la versión original, la de máquina recreativa.

GRÁFICOS

Al ser una versión mejorada de *Mortal Kombat 3* se reciclan los personajes y escenarios. Esto no es necesariamente malo, ya que los sprites de ese juego eran muy buenos, así como las ilustraciones de cada luchador antes del combate o en sus finales. Los personajes antiguos se han vuelto a crear, pero respetando los diseños clásicos, así que Scorpion, Reptile, Mileena, Kitana e incluso el primer Sub-Zero se ven mejor que antes (aunque los ninjas –masculinos y femeninos- siguen compartiendo sprites).



Sheeva dándole la bienvenida a Reptile

Si tuviese que sacar algo negativo del apartado gráfico, diría que con algunos personajes es muy fácil confundirse si los elegimos dos veces, ya que sus dos paletas de colores son muy similares. Aunque quizás lo que menos me gusta de este juego a nivel visual son los Animalitys (el movimiento final donde el luchador se convierte en un animal y mata a su rival) debido a que muchos de ellos son algo repetitivos y sobre todo, a que los animales son de colores chillones que rompen totalmente la estética oscura y seria del juego.

SONIDO

Las melodías siniestras típicas de *Mortal Kombat* vuelven a sonar, aunque personalmente nunca me han parecido temas memorables, simplemente dan algo de ambiente a la pelea.

Donde sí sobresale este juego es en los sonidos. Los golpes son algo exagerados, pero muy satisfactorios, las voces pasan de siniestras o intimidantes (como las frases de Shao Kahn comentando el combate mientras peleamos) a ser muy divertidas, tal y como sucedía en los juegos anteriores (por supuesto volveremos a escuchar el mítico TOASTY!).



Las ilustraciones de los luchadores son muy buenas



Los Animalitys son excesivamente coloridos y algo repetitivos

JUGABILIDAD

Se mantiene la jugabilidad de *Mortal Kombat 3* pero con cambios y nuevos personajes. Tenemos 4 botones para golpear (puñetazo bajo y alto, patada baja y alta) y dos botones más que sirven para protegernos o para correr hacia el rival. Todos los personajes poseen una llave para agarrar al rival, y varios golpes específicos como el gancho (abajo+puñetazo alto), el barrido (atrás+patada baja) y la patada giratoria (atrás+patada alta).

Podemos jugar machacando botones, intentar colar el gancho y agobiar al rival con ataques especiales y quizás ganemos alguna ronda, pero para progresar en este juego hay que conocer los combos de los personajes.

Los combos ya existían en *Mortal Kombat 3*, pero en este juego también pueden iniciarse en el aire, dando al combate más ritmo y posibilidades. La mayoría de los combos se basan a presionar diferentes botones de ataque pegados al rival, siguiendo un orden concreto, sabremos si lo hacemos bien porque cambiarán las animaciones y los golpes entrarán en secuencia. Estos combos no son demasiado difíciles de descubrir y son claves para poder eliminar a los rivales, pero también necesitaréis aprender a combinarlos con los ataques especiales y a dominar el ritmo del combate a base de correr y atacar, para presionar al contrario hasta que quede KO. Debido a la enorme cantidad de vida que se puede quitar en este juego con un combo o con un par de ganchos, nunca hay que dar un combate por perdido, ya que la remontada es bastante más viable de lo que parece.

Una vez has aprendido a combatir con tu luchador, descubrirás que este juego es mucho más rápido, ágil y dinámico que la mayoría de los juegos de su género que aparecieron por las mismas fechas. *Ultimate Mortal Kombat 3* es tan violento como impresionante en manos de un jugador experimentado.

Si tuviese que decir algo malo del apartado jugable, sería que algunos movimientos especiales siguen teniendo comandos tediosos y poco intuitivos (las bombas de Cyrax, por ejemplo).



Si damos muchos ganchos aparecerá Dan “TOASTY” Forden

Por supuesto los movimientos finales (Fatalitys, Animalitys, Babalitys y demás) se encuentran entre los difíciles de ejecutar, aunque es cierto que hay algunos que son bastante asequibles. El número de estos movimientos finales es muy elevado (cada personaje tiene varios) pero es cierto que muchos de ellos son algo genéricos y recurren al mismo efecto visual (el rival explotando en muchísimos huesos) y eso hace que pierdan impacto, aunque por fortuna, algunos personajes siguen teniendo Fatalitys originales y únicos.

Por último comentar que los símbolos que aparecen bajo los personajes en la pantalla de Versus son los Kombat Codes, cada jugador puede elegir 3 y según las combinaciones que pongan pueden hacer ciertos trucos como elegir escenario, personajes ocultos, hacer los ganchos más rápidamente, jugar al matamarcianos *Galaga*, etcétera.



Sindel despellejando a su rival de un grito



La sangre sigue estando presente, por supuesto

DURACIÓN

Si tienes contra quien jugar, este juego puede ser eterno gracias a su plantilla, que cuenta con 23 personajes (19 de inicio y Ermac, Mileena, Classic Sub-Zero y Human Smoke como ocultos) cada uno de ellos con suficientes ataques especiales como para dedicarles bastante tiempo a todos tratando de lograr los combos más dañinos.

Si jugáis solos, pueden pasar dos cosas: que la inteligencia artificial se ponga intratable y os machaque a combos antes de llegar a los jefes Motaro y Shao Kahn (que siguen siendo tan abusivos como siempre), o que seáis tan buenos que podáis enfrentaros a ellos con garantías de no sufrir demasiado. Cada vez que completéis el juego, podréis elegir uno de los tesoros de Shao Kahn a modo de recompensa, cada uno tiene un resultado diferente (jugar al *Galaga*, ver demostraciones de Fatalitys, pelear contra enemigos específicos…).

CONCLUSIÓN

Pese a que muchos jugadores se quedasen en *Mortal Kombat II* hay que reconocer que *Ultimate Mortal Kombat 3* es un juego más profundo, con más personajes y a la larga, más satisfactorio. Si en su día no le diste una oportunidad, recomiendo que lo hagas ahora, pues además ha envejecido muy bien gracias al rápido ritmo de sus combates.



Selección de personaje



Protegerse es tan importante como atacar

Skullo

¡No te pierdas los números anteriores de BONUS STAGE MAGAZINE!





LAS SOLUCIONES ESTAN EN LA PÁGINA 64 DE ESTA REVISTA



1- EL DESCONOCIDO

¿Serías capaz de adivinar a que juego pertenece este personaje?

Pista 1: Aparece al final del juego

Pista 2: El juego donde aparece tiene más de 50 niveles

Pista 3: En el juego donde aparece has de ir salvando personas



2- LA SOMBRA

¿Reconoces al personaje tras la silueta?

Pista 1: Proviene de un juego de lucha

Pista 2: Prefiere las distancias cortas

Pista 3: Lucha contra personajes famosos de diferentes épocas y países

3- EL ERROR

¿Eres capaz de encontrar el error de esta foto?





TV TUNER



Normalmente los periféricos siempre son útiles si se conservan las consolas con las que funcionan, aunque es cierto que las nuevas tecnologías pueden pasarles factura y dejarlos como algo inservible, tal y como sucede por ejemplo con las pistolas y bazucas de consolas antiguas, que no funcionan en las televisiones planas, de manera que para darles uso necesitamos conservar alguna antigua televisión de tubo.

Y un caso parecido le sucede al TV Tuner de Game Gear, un periférico tremendamente sorprendente en su día, ya que te permitía convertir a la Game Gear en una televisión, siempre y cuando no tuviesés una Game Gear de Majesco, con la cual no es compatible por algún motivo.

Puede que ahora no parezca muy atractivo el hecho de ver la televisión en la pantalla de Game Gear, pero cuando este periférico salió a la venta abría la puerta a poder ver la televisión en la cama, en el baño o en prácticamente cualquier sitio (siempre vigilando el consumo de las pilas) y eso era un lujo enorme en aquella época donde en muchísimas casas tan solo había una televisión y era todo un logro conseguir que te comprasen una televisión pequeña para tu habitación.




Caja del TV Tuner Pack



Así es el TV Tuner sin estar en la Game Gear



¡Vuelven los 90!

El TV Tuner aprovechó la diferencia técnica que había entre Game Gear y Game Boy para hacer a la portátil de SEGA un periférico mucho más atractivo y con cierta utilidad. Lamentablemente, no fué muy popular (el precio era algo elevado), pero eso no quita lo ingenioso del mismo.

AFTER A TOUGH GAME, RELAX WITH A LITTLE TV.

Only one portable video game system can transform into a portable colour TV. Sega Game Gear. Game Gear is also the only portable with an optional Gear-to-Gear cable for head-to-head competition. And only Game Gear can give you all your favourite games and television shows anytime, anywhere, complete with full colour graphics and a stereo headphone outlet.

So if you're looking for the ultimate in portable entertainment, remember, without a TV Tuner option you're only playing games.

SEGA GAME GEAR Serious Portable Fun

En la actualidad este periférico es casi inútil debido a que solo funciona con señales antiguas de televisión y en muchos países se han abandonado para dar paso a la televisión digital (como sucedió en España con el TDT). Es muy posible que todavía se le pueda sacar jugo si estáis de viaje, ya que tengo entendido que no todos los países han dado ese paso.



Pero no todo está acabado para el TV Tuner, ya que recientemente descubrí que gracias a su entrada auxiliar A/V se puede introducir un cable adaptador que convierte la Game Gear en un monitor improvisado donde podemos conectar algunas consolas o reproductores. Algo quizás no muy útil, pero tremendamente curioso, ¿no tenéis curiosidad de saber cómo se ven los juegos modernos en vuestra Game Gear?



Skullo



Street Fighter II The Animated Movie



A principios de la década de los 90 *Street Fighter II* era un fenómeno de masas lo cual provocó la aparición de muchísimos productos relacionados con el videojuego, entre los cuales se encontraban la película de imagen real *Street Fighter II La última batalla* (comentada en el número 4 de esta revista) y la película de animación japonesa *Street Fighter II The Animated Movie*, que voy a comentar a continuación.

Título: *Street Fighter II The Animated Movie*
Director: Gisaburo Sugii
País: Japón
Año: 1994
Duración: 102 minutos

Historia del videojuego:
Al ser un juego de lucha, podríamos decir que la historia de *Street Fighter II* se centra en combates entre personajes que terminan con un último enfrentamiento contra M. Bison, el líder de una malvada organización, al cual algunos luchadores le quieren pasar cuentas por diversos motivos.

Historia de la película:
El malvado M. Bison domina el control de armas, drogas y otros negocios ilegales de manera mundial. Policías de todo el mundo le siguen la pista desde hace años, pero tanto él como su base principal son difíciles de localizar ya que para los actos criminales que comete, suele usar a luchadores profesionales a los cuales secuestra y lava el cerebro para convertirlos en sus siervos.
Uno de los luchadores que Bison está buscando para tal fin es Ryu, un campeón de artes marciales que derrotó a Sagat, el campeón tailandés.

La historia de la película intenta mantener algunas de las relaciones entre los personajes del juego como la camaradería entre Ryu y Ken o las ganas de atrapar a M. Bison por parte de Chun-Li o Guile.

Muchas de las historias de otros personajes menos populares son totalmente ignoradas, ya que supongo que era imposible incluirlas todas en la película, sobre todo cuando no tienen nada que ver con M. Bison.

Resumen de la película (contiene Spoilers)



En mitad de una tormenta, Ryu y Sagat se enfrentan en un feroz combate (que sucedería al final del primer *Street Fighter*) en el cual el gigante tailandés sufre la icónica cicatriz de su pecho al recibir el Shoryuken de Ryu. Mientras estos dos campeones pelean, alguien parece estar monitorizando sus movimientos y analizando sus datos.

De aquí pasamos a conocer la existencia de Shadowlaw (también llamada Shadaloo) un sindicato del crimen que se dedica a mucho de los negocios ilegales más lucrativos del mundo como la venta de armas y droga, así como de asesinatos de personajes públicos que puedan ser un problema. Para esto último usan luchadores con el cerebro lavado que luego no recuerdan nada de su pasado y es ese el caso de Cammy White, quien pese a ser interrogada por Chun-Li tras un asesinato, no recuerda nada.

Por su parte, Ryu, sigue vagando por el mundo para mejorar su entrenamiento, lo cual lo llevará a cruzarse con diversos luchadores ansiosos de medirse contra él. En uno de esos viajes encontrará al sumo japonés Honda, quien se hará amigo suyo casi inmediatamente. Durante su viaje, Ryu descubre la existencia de Shadowlaw, y sus planes para usar luchadores como marionetas.

Guile y Chun-Li deciden colaborar en la búsqueda de M. Bison, pero antes deciden avisar a los mejores luchadores de la existencia de cyborgs de monitorización, cuyo aspecto es casi idéntico al de un ser humano, pero que graban y envían a la base de M. Bison los datos de cualquier luchador que pueda ser útil para su organización. Precisamente esos cyborgs son los que monitorizaron el combate entre Ryu y Sagat y por ese motivo M. Bison quiere capturar al luchador japonés, ya que su nivel está muy por encima del resto de luchadores.

Por una casualidad del destino, un cyborg graba un breve combate entre Ken y T. Hawk, lo cual hace que los científicos de Shadowlaw descubran que Ryu y Ken estudiaron juntos y poseen una fuerza similar, así que el objetivo de Bison pasa a ser el de capturar a Ken y usarlo como asesino.

Para librarse de la policía Bison envía a Vega para que mate a Chun-Li, que saldrá victoriosa, pero gravemente herida del combate, por su parte Guile logra localizar a Ryu, pero Bison le sigue y encuentra al esquivo luchador, momento en el cual usará a su nuevo asesino, que resulta ser Ken con el cerebro lavado.



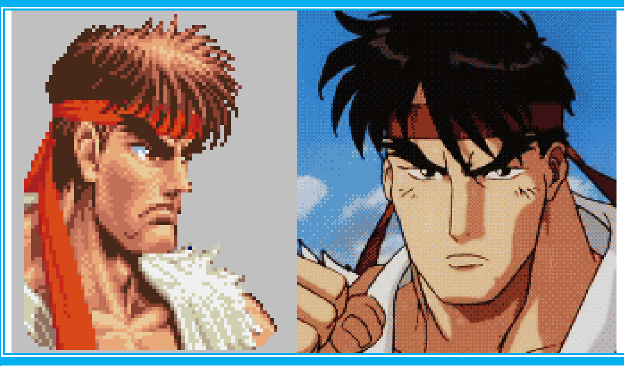
Pese a la crueldad inicial con la que Ken ataca a Ryu, su pasado común y amistad hará que salga del trance provocado por el lavado mental de M. Bison, momento en el cual ambos luchadores intentarán eliminar al tirano uniendo fuerzas.

FIN



Personajes:

(Algunos personajes tienen un nombre japonés diferente, lo pondré entre paréntesis en su ficha)



Ryu: En el videojuego era un luchador callejero que viaja por el mundo tratando de superar sus límites y convertirse en el mejor.

En la película recibe un trato idéntico, solo vive para luchar y su única conexión con el mundo civilizado parece ser su amistad con Ken.




Ken: Es un campeón de artes marciales estadounidense que entrenó con Ryu cuando ambos eran jóvenes, está prometido con su novia Eliza.

En la película es exactamente eso e incluso se mantiene la aparición de su novia (aunque no se casan, como en el juego). Su papel en la película está ligado a su relación con Ryu, que nos irán contando con flashbacks.




Chun-Li: Agente de policía que trata de detener a Bison, quien asesinó a su padre años atrás.

Una vez más, su papel en la película viene a ser el mismo, es una policía que trata de localizar y eliminar a M. Bison y a su organización.




Guile: Años atrás M.Bison mató a su mejor amigo y desde entonces Guile lo busca para vengarse.

En la película se mantiene su historia de venganza, aunque en esta ocasión colaborará con Chun-Li para acabar con M. Bison.



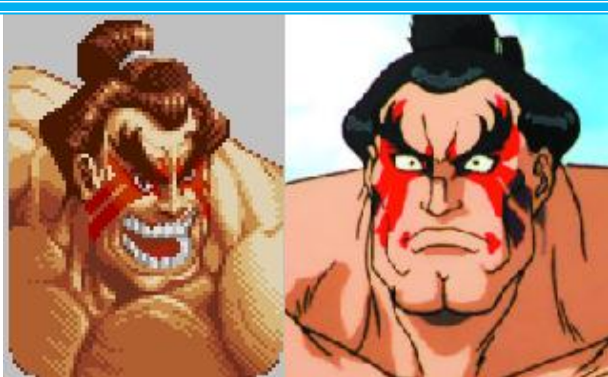

Cammy: Perdió su memoria y lo poco que recuerda de su pasado es a Bison, de manera que decide luchar contra él para tratar de recordar su pasado.

En la película sufre un lavado cerebral por parte de Bison, quien la convierte en una asesina. La historia podría encajar perfectamente con la del juego.




Fei Long: En el videojuego era un artista marcial con aspiraciones a actor. Su devoción por la lucha lo llevó a dejar de lado su carrera cinematográfica.

En la película es un actor que suele descuidar el rodaje de sus películas para ver o participar en peleas callejeras.



Honda: Sumo aficionado al Kabuki que busca fama para su escuela de artes marciales.

En la película lo vemos peleando contra Dhalsim en una pelea callejera, tras eso se hará amigo de Ryu. No es que la historia de Honda estuviese relacionada con M. Bison y supongo que de ahí su modificación.



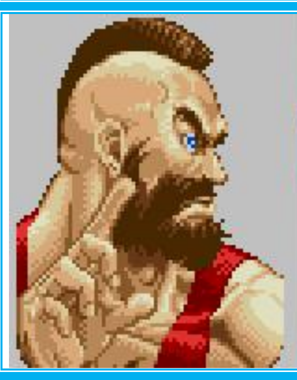

Dhalsim: Sabio luchador que trataba de ayudar a los desfavorecidos y mostrar la potencia de su estilo de lucha.

En la película aparece peleando contra Honda, se le muestra como un luchador capaz de usar su mente para debilitar a sus rivales y de sentir el espíritu de lucha de los que le rodean. Una vez más, su historia personal no encaja con la trama de M. Bison y de ahí su escasa participación.




Blanka: Cuando era niño el avión donde viajaba Jimmy se estrelló en el Amazonas. De alguna manera, él sobrevivió y creció en ese entorno salvaje, convirtiéndose en un hombre bestia.

En la película aparece fugazmente peleando contra Zangief, lo poco que se dice de él es que fue capturado en la selva brasileña, así que al menos eso encaja con su historia.



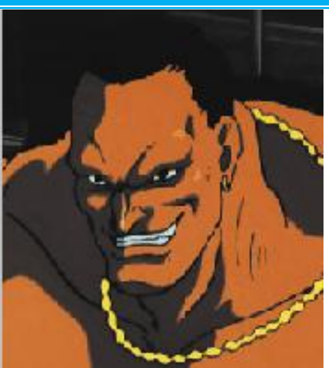

Zangief: Luchador famoso de la Unión Soviética que lucha para aumentar la fama y la gloria de su país. Se dedica profesionalmente a la lucha libre.

En la película aparece peleando en un espectáculo de Las Vegas contra Blanka. Eso sí, al contrario de lo que sucede con el hombre bestia, Zangief parece ser un participante habitual en ese tipo de espectáculos.




T.Hawk: Busca vengarse de M. Bison, que arrasó las tierras de su tribu y secuestró a su hermana.

En la película es un luchador que trata de derrotar a Ken para ganar fama. Entiendo que no se mencione nada de su hermana (ya que esa historia apareció en juegos posteriores a la película) pero al menos podían haber usado la historia de que M. Bison arrasó sus tierras.

Dee Jay: Artista marcial y músico que no se toma nada demasiado en serio. Busca aumentar su fama y proclamarse el más fuerte.

En la película aparece brevemente cuando Guile está informando a luchadores de los malvados planes de Bison. Lo poco que se ve de él, encaja bien con su escasa historia del videojuego.




Balrog (M. Bison): Antiguo boxeador profesional cuya carrera terminó debido a su gusto por la violencia extrema. Es uno de los soldados de élite de Bison.

En la película su historia se explica brevemente, pero encaja con la del videojuego.




Vega (Balrog): Asesino español, sádico y narcisista. Usa su enorme agilidad y su entorno para atacar a sus víctimas y es otro de los soldados de élite de M. Bison.

En la película se representa muy bien su estilo de lucha, su personalidad y su posición de sicario de M. Bison.




Sagat: Antiguo campeón de Tailandia. Tras ser derrotado por Ryu terminó trabajando para el malvado M. Bison.

En la película se mantiene su historia y aunque no se profundiza demasiado en ella, se muestra que sigue sintiedo odio hacia Ryu (aunque no el suficiente como para plantarle cara a M.Bison).



M. Bison (Vega): Líder de la malvada organización criminal Shadowlaw. Posee poderes psíquicos que usa durante el combate para aplastar a sus rivales.

En la película se mantiene su estatus de principal villano y líder de Shadowlaw, pero sus poderes psíquicos y sus ataques especiales son mucho más variados y potentes, lo cual encaja con la historia de los *Street Fighter Alpha*.





Akuma (Gouki) hace una brevísima aparición en la película



Ryu y Ken cuando entrenaban juntos

Conclusión:



Durante mucho tiempo he evitado hablar de esta película por el único motivo de que no tengo mucho que decir de ella, salvo que es el mejor ejemplo de que si se puede hacer una buena adaptación de videojuegos a película. Si tuviese que buscarle defectos, solo le sacaría dos: que algunos personajes aparecen menos de 1 minuto y que la escena que apareceal final de la película durante los créditos (la del camión) es tan absurda como innecesaria, pero esos fallos son insignificantes en comparación de todo lo bueno de esta película.

Los personajes son reconocibles y actuan más o menos como uno podría esperar (quizás el peor parado sea T.Hawk) además, muchos de ellos usan ataques del videojuego. Teniendo en cuenta que hablamos de 16 personajes y de una película de poco más de una hora y media, no creo que se pueda pedir mucho más.

Street Fighter II The Animated Movie es, junto con *Street Fighter Assassin's Fist* y *Street Fighter Alpha Generations*, lo mejor que hay relacionado con esta saga de videojuegos en cuanto a películas se refiere. Por si alguien todavía no la ha visto, que no pierda el tiempo, vale la pena.



Este combate es interesante y contiene altas dosis de *fan service*



¡¡¡Hadoken!!!!

Skullo

EBISUMARU



La saga *Ganbare Goemon* (*Mystical Ninja* en occidente) es de esas que pese a su popularidad y alto número de juegos en Japón, los occidentales hemos conocido en cuentagotas, perdiéndonos divertidas experiencias jugables y alocados personajes. Hay que admitir que aunque hayáis jugado a sus juegos es muy difícil no perderse determinados guiños y referencias al folklore e historia de Japón, que enriquecen todavía más esta saga.

El personaje principal de la saga es Goemon y el siguiente en orden de importancia es su mejor amigo y acompañante Ebisumaru. Mientras que Goemon es el típico protagonista, Ebisumaru tiene una personalidad bastante más divertida e imprevisible, ya que pasa de vago a hiperactivo en un segundo, le gusta disfrazarse de tonterías (el traje de bailarina es un clásico en su vestuario) y usa armas raras como los abanicos de papel, hula hops o cintas de gimnasia rítmica.

Según la historia del juego, Ebisumaru se unió a Goemon al ver que tenía ideales de justicia y desde entonces tratan de defender a los pobres de los malvados. Esto, que podría parecer una historia estándar sin ningún tipo de interés real tiene una segunda lectura para los amantes de la historia de Japón, ya que Goemon y Ebisumaru están basados en los ladrones reales Ishihawa Goemon y Nezumi Kozo, de los cuales se cuenta que robaban a los que más tenían para repartirlo entre los más desfavorecidos.

Debido a que ese periodo de la historia nipona no está excesivamente documentado y que los actos de ambos personajes vivieron entre la realidad y el mito, es muy difícil aventurarse a decir hasta que punto es su historia cierta, sobretodo en el caso de Nezumi Kozo, el cual fue arrestado en más de una ocasión y pasó de tener enormes riquezas a acabar siendo bastante pobre. Conviene aclarar que ambos ladrones nunca tuvieron una relación de amistad, ya que ni siquiera existieron durante la misma época. Lo que si compartieron ambos fue su terrible final, ya que tras ser arrestados fueron ejecutados en público, Ishihawa Goemon fue ejecutado en 1594 introduciéndolo en líquido hirviendo y Nezumi Kozo fue decapitado en 1831.

Los primeros juegos de la saga Goemon usaban los nombres reales de los ladrones, de manera que la primera aparición de Ebisumaru fue en la versión de MSX2 de *Ganbare Goemon Karakuri Dochu*, lanzada en 1987, ya que se introdujo el personaje Nezumi Kozo para el segundo jugador. En el siguiente juego, *Ganbare Goemon 2* (1989), Ebisumaru ya aparecería con su nombre y aspecto habitual. A partir de ahí, Ebisumaru se convirtió en un personaje fijo en la saga, normalmente como personaje seleccionable o asignado segundo jugador.



Dibujos de Goemon y Nezumi Kozo para *Goemon Karakuri Dochu*



***Gambare Goemon 2* para Famicom**



Ebisumaru en las portadas de *Ganbare Goemon 2* y *Ganbare Goemon Gaiden: Kieta Ogon Kiseru* para Famicom

Quizás el título más conocido de la saga sea el primero de Super Nintendo, debido a que llegó a occidente con el título *The Legend of the Mystical Ninja*, donde también se renombró a Goemon como Kid Ying y a Ebisumaru como Dr. Yang, un mal menor con tal de disfrutar de poder disfrutar esta serie en inglés. El sentido del humor se mantiene y aumenta, gracias a la introducción y escenas entre niveles, donde Ebisumaru suele hacer alguna tontería.



Ebisumaru haciendo el tonto en *The Legend of Mystical Ninja* de SNES

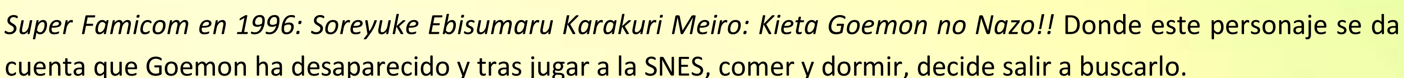
Durante el juego también descubrimos su lado más ridículo en contraste con la aparente seriedad de su compañero, lo cual se puede ver claramente en sus ataques especiales, tal y como muestran las ilustraciones del manual japonés.





Pese a que la saga de Goemon tiene muchísimos juegos repartidos entre diferentes plataformas, los occidentales no volvimos a ver a Ebisumaru hasta una generación más tarde, cuando se lanzaron en occidente *The Legend of Mystical Ninja Starring Goemon* seguido de su secuela *Goemon's Great Adventure* (para Nintendo 64) y *Legend of Mystical Ninja* para Game Boy (que parecía basarse en los Goemon de Famicom).

Tras apariciones constantes en toda la saga Goemon (normalmente como personaje seleccionable) Ebisumaru protagonizó su propio juego para *Super Famicom en 1996: Soreyuke Ebisumaru Karakuri Meiro: Kieta Goemon no Nazo!!* Donde este personaje se da cuenta que Goemon ha desaparecido y tras jugar a la SNES, comer y dormir, decide salir a buscarlo.



Lejos de ser un juego de acción y plataformas con toques de aventura, como los otros *Ganbare Goemon*. *Soreyuke Ebisumaru* es un juego de agilidad mental y puzle, ya que nuestra labor es crear un camino para que Ebisumaru (que nunca dejará de andar) llegue a la meta de cada nivel. La fórmula se irá complicando y también aparecerán peligros e ítems para que nos exprimamos el cerebro si queremos que esta aventura acabe con final feliz. Tras ese juego Ebisumaru volvió a su posición de "segundo personaje" en los siguientes juegos de la saga.







Ebisumaru se convierte en protagonista en *Soreyuke Ebisumaru Karakuri Meiro*

La influencia de Ebisumaru va más allá de su relación con Goemon, ya que fue inspiración de otros personajes, como el ladrón Obisumaru que es su rival o Bismaru, una monja (o quizás un hombre disfrazado de monja) que aparecía en un par de juegos de la saga.

Incluso en el juego *Goemon: Shin Shedai Sumei* de PlayStation (y posteriormente de Game Boy Advance) donde la saga se reiniciaba con un toque menos paródico, la influencia de Ebisumaru permanecía en el personaje Ebisu, que además de vestir como él y usar sus armas, también era la mejor amiga del nuevo Goemon.



Obisumaru el ladrón



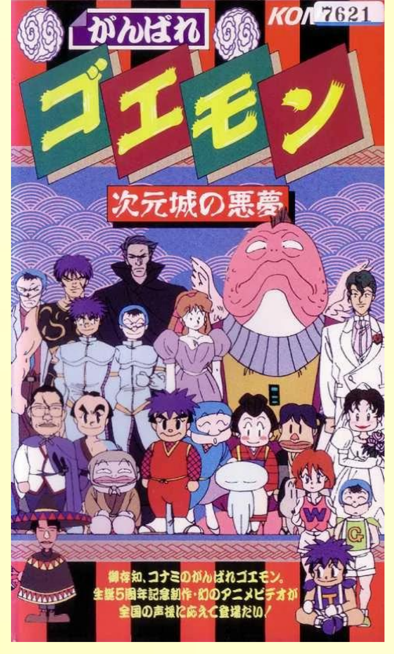
Bismaru la monja



Ebisu (a la derecha, con el martillo)



Es muy difícil encontrar un juego de esta saga donde Ebisumaru no esté presente, aunque sea de manera indirecta, como en los juegos donde hay que rescatarle. En cada producto de Goemon, no faltaba el ninja regordete vestido de azul, sin importar que fuese un anime, un manga o una máquina tragaperras.







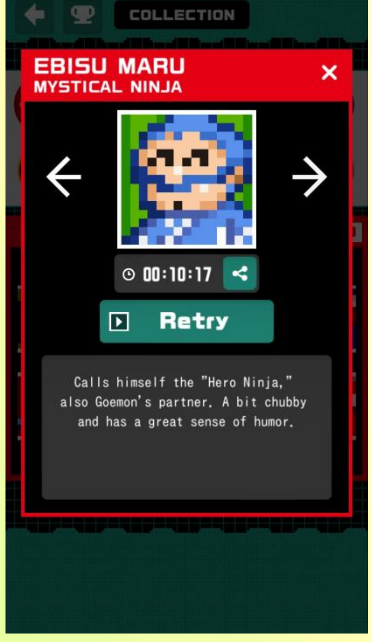


Anime *Goemon: Jigen Jō no Akumu* — El manga *Ganbare Goemon Fever* — Máquina tragaperras

Por supuesto Ebisumaru no podía perderse los crossovers de Konami, de manera que se le puede ver en juegos como *Konami Crazy Racers*, *Gokujou Parodius* o *Pixel Puzzle Collection*. También conviene recordar que cuando aparecieron cartas de Yu-Gi-Oh basadas en personajes de *Ganbare Goemon*, Ebisumaru fue representado por el personaje Masked Ninja Ebisu.



Y con eso termina este artículo sobre este regordete y simpático personaje que pese a estar algo loco, ser un irresponsable y tener el travestismo como hobby, siempre está dispuesto a actuar como un héroe.



Pixel Puzzle Collection



Gokujou Parodius



Carta de Yu-Gi-Oh


Skullo





Hace un tiempo escribí unos artículos sobre curiosidades de videojuegos que fueron publicados en **Combogamer.com**, debido a su temática, he pensado que pueden quedar bien en la revista, espero que los disfrutéis.

CURIOSIDADES EN PORTADAS (Parte 2)

El mítico error de Chrono Trigger

Como muchos sabréis, *Chrono Trigger* es uno de los mejores RPGs de Super Nintendo, tuvo mucha popularidad en su día incluso en Europa, donde no se puso a la venta. Su portada estaba dibujada por Akira Toriyama (el creador de *Dragon Ball*) y la verdad es que es una ilustración muy buena, sobre todo si tenemos en cuenta que en aquella época se solían modificar los dibujos orientales por unos más occidentales que muchas veces no se parecían a lo que salía en el juego.

La curiosidad de esta portada solo la verán las personas que jugaron al juego o que al menos conozcan a los personajes, y es que Marle, la chica que aparece lanzando un hechizo de fuego, es incapaz de hacer tal cosa, pues sus magias suelen ser de hielo. Al parecer Akira Toriyama se basó en una imagen del juego (antes de estar finalizado y por lo tanto, sujeto a cambios) y de ahí salió esta ilustración “incorrecta”.

Mímica en la lucha 3D

Street Fighter II fue un juego que revolucionó el género de la lucha en los 90, siendo el ejemplo a seguir por la mayoría de juegos de ese género la época. Con la llegada de las nuevas tecnologías la saga dio el salto a las 3D, sin embargo en ese campo ya había un nuevo Rey: *Tekken*.



Aunque estas dos sagas no tienen demasiado que ver jugablemente, hay una curiosidad que quizás muchos no vieron en su día, y es el excesivo parecido entre la portada de *Street Fighter EX Plus Alpha* y *Tekken 3*. No son iguales, pero con la enorme cantidad de posibilidades que hay para hacer portadas, ya es casualidad que se parezcan tanto, incluso la colocación de los logos y el estilo del fondo encajan.



Simon Belmont vale para todo

Castlevania fue muy popular en los 8 y 16 bits, de manera que aparecieron muchos juegos de dicha saga en esa época. Como solía pasar, las portadas de los juegos se cambiaban al llegar a occidente y la verdad es que a esta saga no le sentó mal el cambio, ya que contaba con unas ilustraciones increíbles donde podíamos ver a Simon frente al castillo de Drácula o combatiendo a hordas de enemigos.

Lo curioso de estas portadas es que en todas veíamos al mismo personaje (un tipo con pelo largo rubio o castaño y una armadura o ropa en tonos marrones) independientemente de quien fuera el protagonista del juego, lo que llevaba a pensar que todos eran el mismo protagonista, el mítico Simon Belmont. Obviamente, con leer el manual de instrucciones o la historia del juego nos enterábamos que en ese juego manejábamos a Christopher o a Trevor, por mucho que en la portada sea un hermano gemelo de Simon.





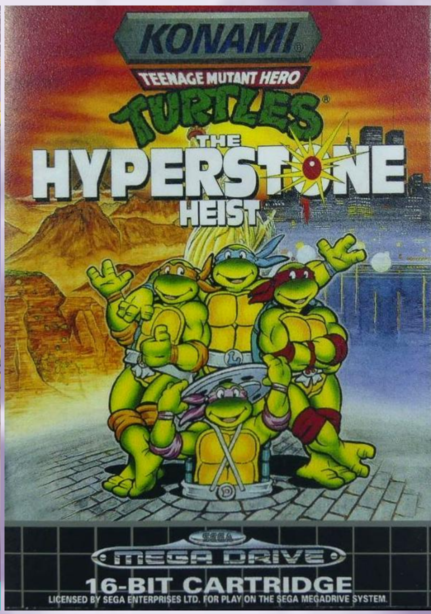
Konami y su reciclaje mutante

En pleno auge de las Tortugas Ninja, Konami lanzó el que es considerado por muchos el mejor juego de estos personajes, *TMNT: Turtles In Time*. Dicho juego salió para Arcade y Super Nintendo, teniendo esta última versión los evidentes recortes técnicos (menos voces y enemigos simultáneos y reducción de algunos efectos visuales) pero también bastantes añadidos (nueva introducción, enemigos finales nuevos, una fase extra y más modos de juego).

Poco después apareció el primer juego de Tortugas Ninja para una consola de Sega: *TMNT Hyperstone Heist* para Mega Drive/Genesis. Un juego que utilizaba sprites y escenarios y del primer Arcade de los personajes y del *Turtles in Time* (tanto Arcade como versión de SNES). Muchos pensamos que Konami no se quiso esforzar demasiado con ese juego y es que es bastante obvio que aprovechó todo lo que pudo de lo que ya tenía hecho y sacó un juego, que pese a ser bueno, podía haber sido mejor.

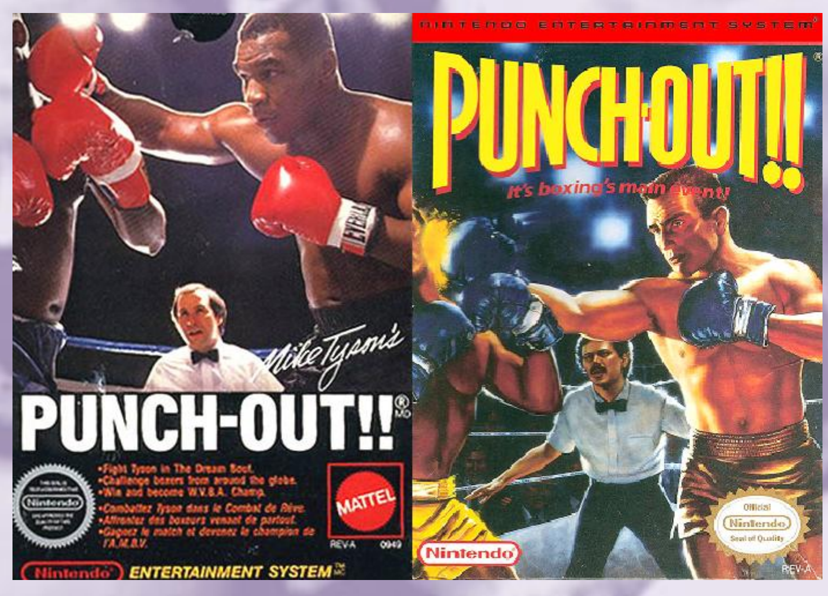
Esa sensación se ve incrementada cuando nos damos cuenta que la portada europea de *Hyperstone Heist* es la misma que la japonesa de *Turtles in Time*. Lo peor de todo es que esa ilustración era bastante común en productos de las Tortugas de los 90, de manera que posiblemente, ni siquiera la crearon para los juegos.







Entra Dream y sale Tyson



Como muchos sabréis el tercer juego de la saga *Punch Out!* salió para NES bajo el título *Mike Tyson's Punch-Out!*, ya que el popular campeón de boxeo aparecía en el juego ejerciendo el papel de enemigo final. El juego fue un éxito y se relanzó años más tarde bajo el nombre de *Punch-Out!* la referencia a Mike Tyson se eliminó, introduciendo a un tipo llamado *Mr Dream* (de Dreamland) en su lugar.

Este cambio no habría tenido más consecuencias de no ser porque Mike Tyson salía en la portada golpeando a un rival, así pues tuvieron que elegir entre cambiar la portada del juego totalmente o cambiarla sutilmente. Finalmente, decidieron hacer esto último, así que imitaron la foto de la portada original con una nueva ilustración y de paso le añadieron bigote al árbitro, que por algo era Mario.



El desastre de Okami

Los videojuegos actualmente mueven mucho dinero (bastante más que en los 80 y 90), y lo normal sería que la seriedad de las empresas con su producto, sea acorde a esa situación, ya que algunas compañías que eran pequeñas oficinas y estudios, se han convertido en multinacionales con edificios enteros en varios paises, presupuestos millonarios y personal especializado en todas y cada una de las tareas del juego, donde nada queda al azar.

Pero supongo que no siempre es así, ya que al parecer a algunas empresas no les importa hacer algunos pequeños “apaños” de última hora en sus portadas. El caso más conocido es el de *Okami*, donde la ilustración de su portada fue sacada directamente de la web IGN (de manera que se puede ver su logo como marca de agua)

No logro entender como la empresa creadora del juego no disponía del arte original del mismo y terminó usando una ilustración que seguramente encontró en Internet.



Y con esto se acaba el artículo, espero que os haya gustado.

Skullo



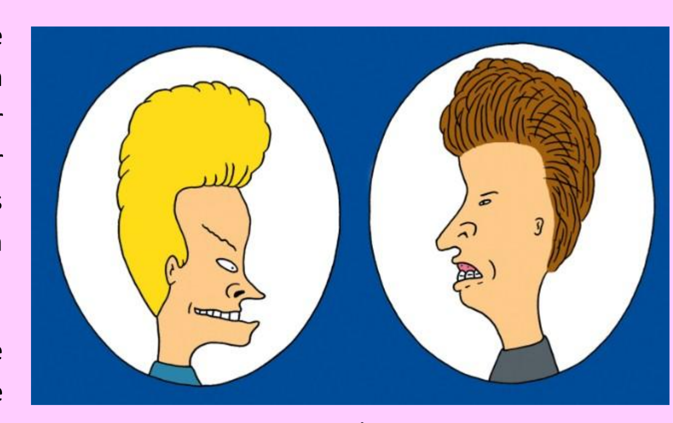
ESPECIAL BEAVIS AND BUTT-HEAD

Por Skullo





ESPECIAL BEAVIS AND BUTT-HEAD



En este especial voy a hablar de *Beavis and Butt-Head*, una serie protagonizada por dos estúpidos estudiantes que viven en Highland, y que solo piensan en chicas, gamberradas y decir tonterías. Todo lo que rodea a Beavis y Butt-Head parece cumplir la norma de "o lo amas o lo odias", empezando por los mismos personajes, pues su estupidez y sus repetitivas risas solo pueden provocar esos dos efectos.

No creo que este especial sirva para cambiar de opinión de nadie con respecto a ellos y tampoco es esa la intención, simplemente se va a repasar la trayectoria de estos dos idiotas, que a su manera representan a una generación entera.

Beavis y Butt-Head fueron creados en 1992 por Mike Judge para el corto "Frog Baseball", tras su aceptación inicial, MTV decidió crear una serie protagonizada por ellos, que se estrenó en 1993. El horrible aspecto de los personajes, su estupidez y sus opiniones políticamente incorrectas les hicieron tremendamente populares, convirtiéndose así en una especie de mascotas de MTV. Mike Judge se encargó de crear y dirigir la serie, además de doblar a la mayoría de personajes que aparecían en ella.



Primera aparición de los personajes (Frog Baseball)



Quemando el icónico astronauta de MTV

Las apariciones de Beavis y Butt-Head en MTV solían dividirse en dos tipos: por un lado solían aparecer en episodios animados donde hacían estupideces y se metían en problemas y por otro solían aparecer criticando o comentando videos musicales del momento. Las voces de ambos personajes, así como los comentarios de los videos estaban hechas por el propio Mike Judge, el cual llegó a reconocer que improvisaba lo que decía durante los videoclips y que incluso los ignoraba y hablaba de otra cosa si la parecían aburridos.



Mike Judge



Beavis y Butt-Head con Cher



La serie original arrancó en 1993 y finalizó en 1997, época en la cual ambos personajes habían llevado su legado a adolescentes de todo el mundo, que veían en estos dos idiotas una manera de parodiar lo políticamente correcto y pasar un rato divertido sin ningún tipo de justificación. El absurdo vocabulario de Beavis y Butt-Head y su enorme cantidad de insultos inventados fueron muy populares y entraron en el vocabulario popular de la época.

En 1996, apareció la película *Beavis and Butt-Head do America*, donde participaron actores como Bruce Willis y Demi Moore. La historia de la película era algo más rebuscada que la de la serie, pero mantenía el estilo y el carácter de ambos personajes. Considero que esta película fue el punto más alto en la vida de *Beavis and Butt-Head* en lo que a calidad se refiere y además demuestra que pese a la simplicidad de los personajes, se les puede dar algo más de complejidad a sus historias y obtener como recompensa una enorme carcajada. La recomiendo muchísimo.





¿En qué lío se han metido esta vez?

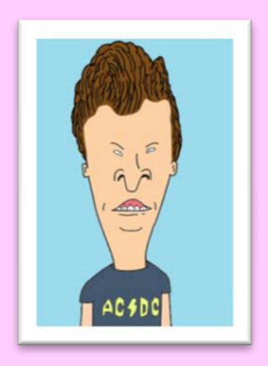


Momento histórico… y ninguno se da cuenta

En 2011 la serie volvió a emitirse por un breve periodo de tiempo. Estos nuevos episodios mantenían el estilo de los antiguos, de manera que pese a tratar temas actuales, seguía mostrando a ambos personajes en el instituto haciendo gamberradas y sin ninguna intención de preocuparse por aprender o hacer algo bueno con su vida.

PERSONAJES

Antes de entrar en materia, creo que vale la pena que presente a algunos de los personajes:



BUTT-HEAD: Es el líder y cerebro del dúo, aunque no se puede decir que sea muy listo (simplemente es más inteligente que Beavis). De carácter calmado y un tanto pasota no duda en ofrecer (estúpidas) respuestas a las preguntas de su compañero, aunque obviamente no tiene ni idea de lo que habla. Comparte los gustos de Beavis (chicas, música, gamberradas…) pero en caso de llegar a un desacuerdo con él, no duda en agredirle para convencerle y mantener su liderazgo.





BEAVIS: Es el nervio del dúo, siente fascinación por el fuego y se excita con facilidad (en todos los sentidos). Su carácter es frenético: habla deprisa, y no deja de reírse rápidamente, defectos que empeoran notablemente si toma cafeína o azúcar, volviéndolo insufrible (incluso para Butt-Head). Si la dosis de esas substancias es suficiente se convierte en su alter ego "Cornholio" un personaje obsesionado con conseguir papel del lavabo (él lo llama TP -Toilet Paper-) para su culo (o Bunghole). Pese a su nerviosismo y actividad frenética, Beavis suele obedecer a Butt-head y confía en su criterio e inteligencia para resolver los problemas que el dúo afronta.





TOM ANDERSON: Veterano de las guerras de Vietnam y Corea y vecino de Beavis y Butt-Head, a los cuales suele ofrecer dinero a cambio de que le hagan trabajos (como arreglarle el césped o pintar una valla) ya que (según él) eso los convertirá en personas de bien. No es que Tom Anderson se preocupe por Beavis y Butt-Head, simplemente siente cierta desilusión al ver que las nuevas generaciones son opuestas a la suya y trata de remendarlos con trabajo duro. Generalmente este personaje acaba mal parado cuando hace tratos con ellos, pero luego no duda en volver a encargarles algún trabajito, debido a que los olvida o no los reconoce (tiene mala vista y está algo senil).





TODD: El matón del barrio, desprecia totalmente a Beavis y Butt-Head, de manera que solo trata con ellos cuando puede aprovecharse de ellos o les quiere pegar. Ambos personajes temen a Todd, pero también lo idolatran y fantasean con la idea de ser sus amigos, de manera que por muy mal que les trate, suelen volver a hablar con él o hacer cualquier tontería para tratar de impresionarle.





JEFE: Es el jefe de Beavis y Butt-Head y responsable del Burger World donde ambos trabajan. Suele tener mal carácter y se enfada rápidamente por la ineptitud y estupidez de sus empleados (algo totalmente comprensible) sin embargo no los despide y permite que estos sigan hundiendo su negocio.





MCVICKER: Director del instituto Highland, donde estudian (por decir algo) Beavis y Butt-Head.

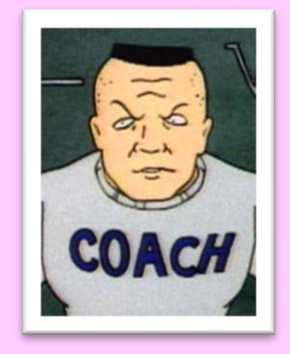
Siempre está de mal humor, grita, suda y tiembla constantemente. Suele perder la paciencia rápidamente y odia profundamente a Beavis y Butt-Head por todas las gamberradas que han hecho (y que han acabado con su paciencia y salud).





DAVID VAN DRIESSEN: Es uno de los profesores de Beavis y Butt-Head y posiblemente es la única persona que trata de sacar algo bueno de ellos. Van Driessen considera que puede motivarlos para que encuentren algo que hacer en la vida y dejen de ser unos gamberros, pero por mucho que lo intenta, nunca consigue absolutamente nada. Es muy hippie y le gusta cantar canciones sobre tolerancia y amor.





BRADLEY BUZZCUT: El entrenador Buzzcut es el profesor de Gimnasia del instituto, labor que combina con otras clases puntuales como matemáticas o educación sexual.

Es un veterano de la guerra del Vietnam y tiene un carácter autoritario y agresivo, siempre habla chillando y siente un desprecio absoluto por Beavis y Butt-Head, a los cuales intimida y hace reír a partes iguales.





STEWART: Compañero de Beavis y Butt-Head y amigo de ambos (si les conviene).

Stewart tiene buen corazón y siempre quiere hacer lo correcto, pero es inseguro y fácil de convencer, de manera que se suele meter en problemas cada vez que se junta con Beavis y Butt-Head.





DARIA: Compañera de Beavis y Butt-Head, los cuales no dejan de meterse con ella (la suelen llamar Diarrea).

Al contrario que muchos de los chicos de su edad, es inteligente y responsable, aunque también suele estar asqueada por la estupidez de la gente (especialmente por Beavis y Butt-Head).



Daria fue un personaje muy popular y terminó protagonizando una serie propia, en la cual ella y su familia se mudaban a otra ciudad (eliminando así las conexiones con Beavis y Butt-Head).

Esta serie no fue creada por Mike Judge, los responsables fueron por Glenn Eichler y Susie Lewis Lynn, de manera que su estilo era bastante diferente al de Beavis y Butt-Head, pese a mantener la temática de instituto. Se estrenó en 1997 y duró hasta 2001, contando con más de 60 episodios divididos en 5 temporadas.







POLÉMICA Y CENSURA



Desde el primer minuto, Beavis y Butt-Head estuvieron en el límite del humor y lo políticamente correcto, de manera que no es de extrañar que la polémica siempre rondase alrededor de ellos. Mientras más populares se hacían, más voces se alzaban contra estos personajes por ser un mal ejemplo para los niños, algo que se acentuó cuando un niño provocó un incendio supuestamente por haberlo visto hacer a Beavis y Butt-Head, lo cual provocó que ambos personajes dejasen de jugar con fuego y se prohibió que Beavis gritase "FIRE, FIRE" como era habitual en el show. Las protestas también lograron que el programa cambiase su horario de emisión de la tarde a la noche.

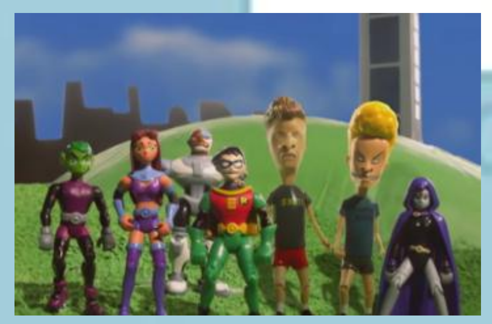
MTV censuró y recortó muchos de los capítulos de la serie. En algunos de ellos solo se censuraron ciertas palabrotas inventadas por los personajes, en otros se quitaron escenas completas. La censura fue tan constante que según palabras de Mike Judge, muchos de los episodios no están completos y las escenas cortadas no han sido preservadas, de manera que no se podrán recuperar.



Otro problema legal estuvo relacionado con las camisetas de los personajes, ya que hacían referencia a las bandas ACDC y Metallica, de manera que en muchos productos de los personajes se cambiaron por unas donde ponía Skull y Death Rock. El mismo problema se dio con Stewart y su camiseta de Winger, que fue cambiada a I Love Unicorns.

PARODIAS Y REFERENCIAS

El legado de Beavis y Butt-Head vivió brevemente en otras series, que crearon parodias de los personajes de manera puntual o hicieron alguna referencia, en algunos casos (como *Austin Powers* o *Robot Chicken*) llegaron a aparecer los propios Beavis y Butt-Head. Algunas de las parodias son tan claras que no necesitan explicación, mientras que otras son bastante sutiles y solo se entienden en el contexto del episodio donde se hace la referencia.



Beavis y Butt-Head en *Robot Chicken*



Referencias en *Arthur*





Algunas de las referencias en *Los Simpson*



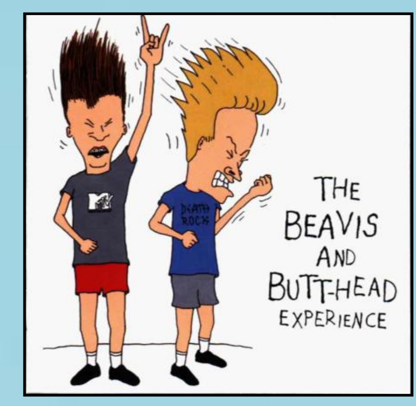
En *Tiny Toons*





Tal y como he dicho, la serie de Daria no hace referencias a *Beavis and Butt-Head*, (salvo un breve comentario sobre Highland) y no fue creada por Mike Judge, que por aquella época estaba creando la serie *King of the Hill*, donde su protagonista, Hank Hill, guarda cierta similitud con Tom Anderson (aunque más joven y menos senil).

MERCHANDISING

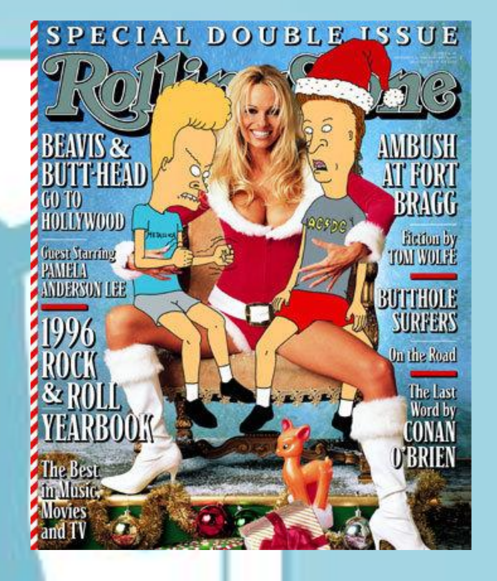


El éxito de la serie catapultó a la fama a los protagonistas, de manera que su siguiente destino fue el siempre lucrativo merchandising en forma de cómics (publicados por Marvel Comics), camisetas, muñecos, libros, discos de música, cartas coleccionables y por supuesto los videojuegos, de los cuales hablaremos más adelante.

La situación fue tan atípica que ambos personajes empezaron a hacer cameos en revistas y programas de televisión de la época (como el *Show de David Letterman*) e incluso protagonizaron un episodio de *Celebrity Deathmatch*, donde Beavis y Butt-Head pelearon a muerte.



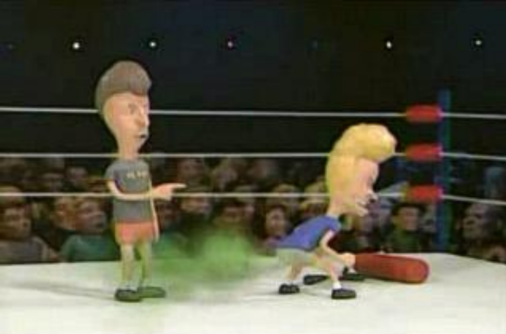






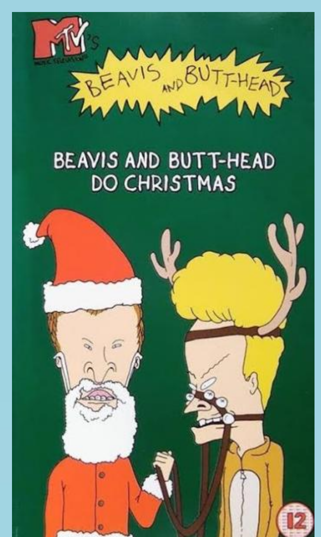


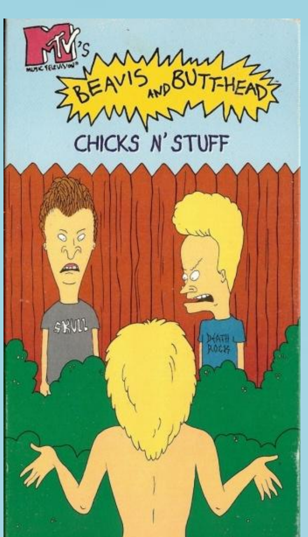


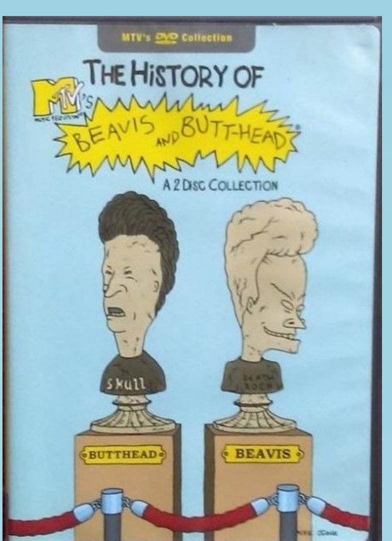


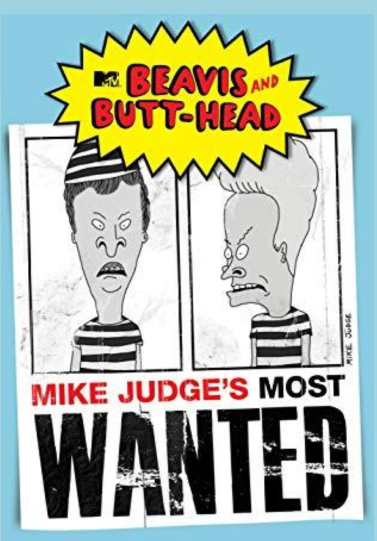


Algunos episodios de la serie y la película fueron recopilados en VHS y posteriormente en DVD. La serie cuenta con varias recopilaciones de la serie en DVDs como *Beavis and Butt-Head: Mike Judge Collection* (que está dividida en volúmenes y trata de incluir todo el material posible) o *Mike Judge's Most Wanted* (donde se recopilan los capítulos favoritos de Judge). También existe un documental donde Mike Judge habla de la creación de la serie.









Con el esporádico regreso de la serie en 2011 y actual moda friki es relativamente común encontrar algunos productos con estos personajes, pese a que pasaron de moda hace mucho, además Judge ha comentado que valora la posibilidad de traerlos de nuevo a la actualidad en un par de ocasiones, pero a día de hoy no está claro que eso vuelva a suceder (aunque tampoco nadie esperaba que volviesen en el 2011 y así fue).







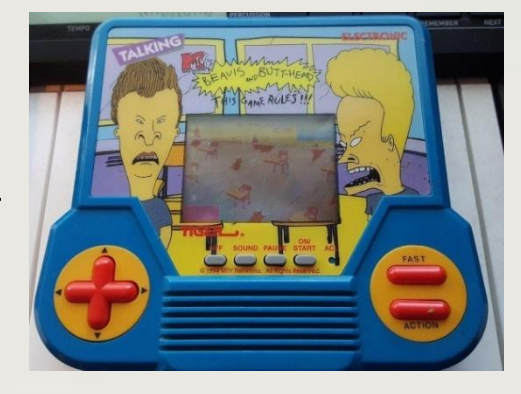






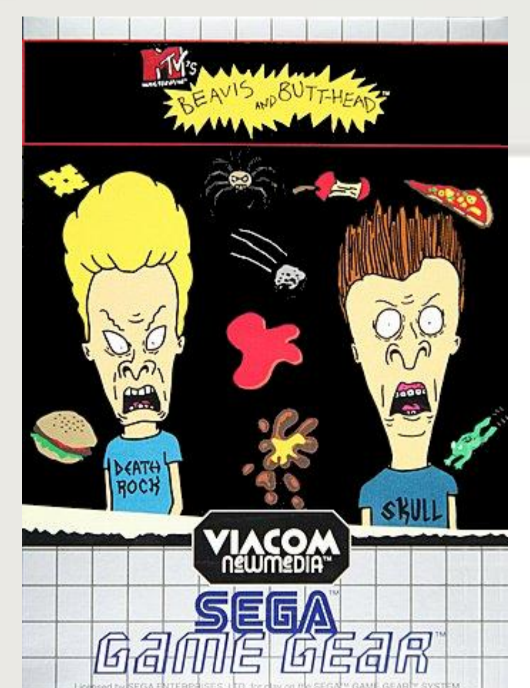
VIDEOJUEGOS

Ya solo queda repasar los videojuegos de Beavis y Butt-Head. Pese a que la popularidad de estos personajes se ve reducida principalmente a unos pocos años, he de admitir que hay más juegos de los que esperaba, incluso tienen una máquina LCD de esas de Tiger Electronic.



BEAVIS AND BUTT-HEAD (1994)

1994 fue el año en el cual Beavis y Butt-Head llegaron a casi todas las consolas del momento. Curiosamente, cada versión del juego era totalmente diferente de las otras, pero al mismo tiempo mantenían la historia (conseguir las entradas para ir al concierto de GWAR) la temática de los niveles e incluso la portada del juego, que fue cambiada en la versión Europea, pero aun así se mantenía en las tres versiones igual.



La versión de Game Gear sorprende por su apartado gráfico y técnico (tiene hasta voces) pero todo lo que entra por los ojos y oídos, choca con lo jugable, ya que este juego es bastante limitado, como demuestra el hecho de que nuestros personajes en lugar de atacar, tengan que evitar a los enemigos (quitándole gran parte de la gracia a la actitud gamberra y violenta que suelen tener).

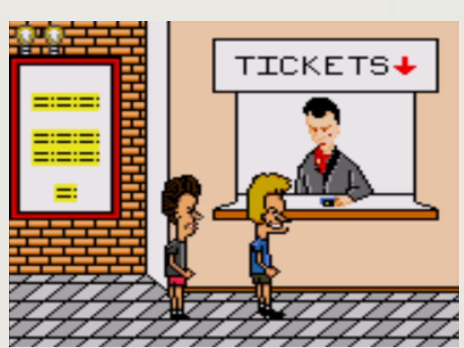
Sin embargo el sentido del humor no está perdido del todo, hay situaciones absurdas (Si comemos mucho nuestro personajes sufrirá una cagalera y tendrá que ir al WC a evacuar) e incluso trata de mantener el espíritu molesto de los personajes (de vez en cuando se interrumpe el juego para que aparezcan en primer plano diciendo tonterías). Esto último empieza siendo gracioso, pero termina siendo molesto (afortunadamente se puede quitar en opciones).

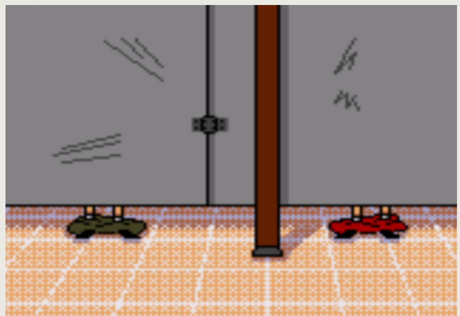
Como dije anteriormente, nuestra misión es conseguir las entradas de GWAR, así que tendréis que ahorrar dinero poder comprarlas en la taquilla que aparece en el cuarto nivel.



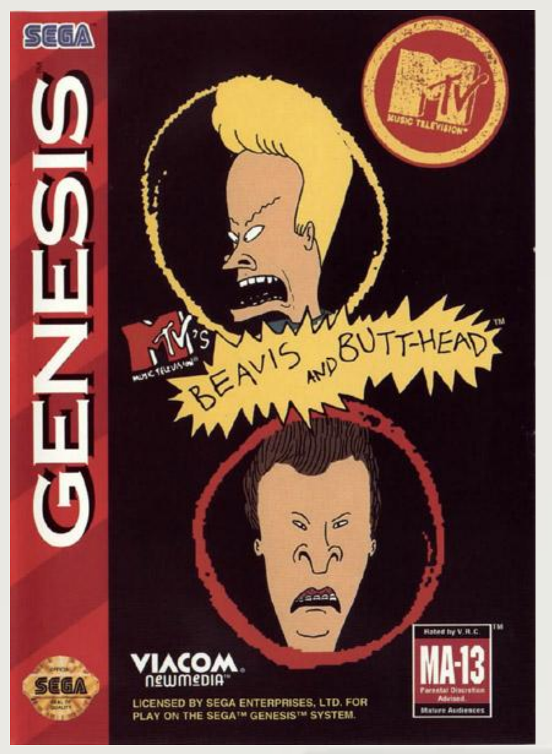








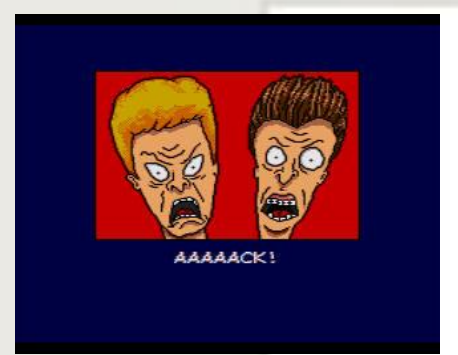




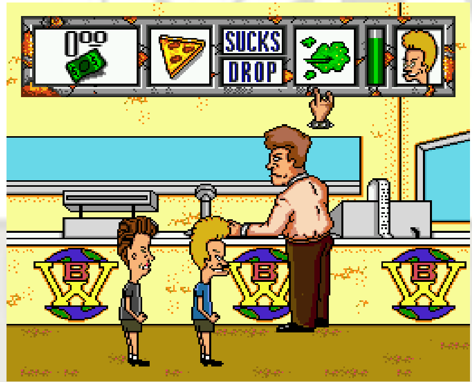
La versión de Mega Drive/Genesis cambia el estilo totalmente y nos ofrece una especie de aventura con toques de acción, donde tendremos que recorrer diferentes localizaciones de Highland encontrando objetos y usándolos para resolver puzles, que de una manera u otra nos harán conseguir los trozos de las entradas de GWAR.

El estilo y tono de la serie está reflejado con mucha fidelidad, especialmente gracias al genial apartado gráfico y el mimo con el cual se han recreado los personajes y las localidades de Highland. Además hay muchas ilustraciones donde aparecen personajes secundarios y algunos chistes visuales bastante graciosos. Se nota mucho el esfuerzo y tiempo dedicado en este apartado y la verdad es que el resultado es genial, casi calcado a la serie.

Lamentablemente el apartado jugable no salió tan bien parado y puede llegar a ser un problema. Pese a ser un juego de aventura y estar centrado en resolver puzles, lo cierto es que es tremendamente difícil sobrevivir en el mismo, ya que los personajes serán atacados constantemente (y sus ataques principales, no es que sean muy útiles), lo cual se agrava con el hecho de que si uno de los dos muere, acabará la partida, ya que no hay vidas ni continuaciones (al menos tenemos la opción de Password). La dificultad también está presente en los propios puzles, ya que bastantes son poco intuitivos (incluso para los que hayan visto la serie) de manera que muchos de ellos se sacan por ensayo y error, algo no demasiado gratificante ni divertido.













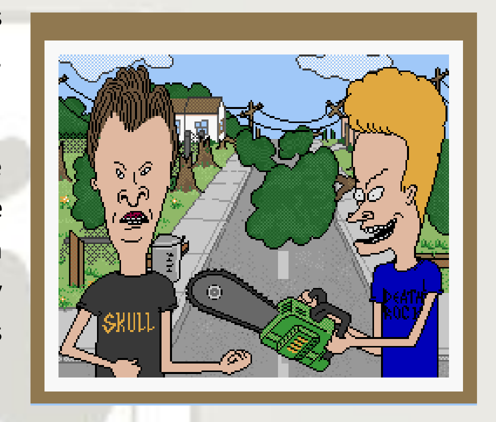


La versión de Super Nintendo es totalmente distinta a las anteriores, ya que es un juego de plataformas y acción.

El objetivo es completar todas las fases y derrotar a los jefes y para ello dispondremos de las armas que encontramos en el suelo o en los escenarios (bates de béisbol, pistolas de bolas, probetas explosivas, extintores…). Todas las armas (salvo el bate) son limitadas, así que habrá que ir con cuidado de no usarlas a lo loco.

En la mayoría de niveles hay segmentos donde la jugabilidad cambia totalmente, haciendo que ambos personajes se controles como uno solo (en caso de ser dos jugadores, uno controlará el movimiento y el otro los ataques), como cuando Beavis se sube encima de Butt-Head o se mete dentro de un carro (o la camilla del hospital) y es empujado por su compañero. En algunas fases la jugabilidad también cambia ligeramente, como cuando ambos personajes se suben a pogos saltarines.

Si jugáis solos, es un juego de acción bastante común, controlaréis a Butt-Head pero podéis cambiar a Beavis en cualquier momento. El segundo personaje será casi anecdótico, aunque es cierto que os ayudará en momentos concretos. Con el botón A Butt-Head le dará una patada a Beavis y lo mandará volando a la otra punta de la pantalla, esto sirve para poder adelantarlo y que desactive peligros (las duchas de agua caliente) o llegue a zonas altas donde poder rebuscar entradas secretas a los Bonus. El modo a dos jugadores es totalmente cooperativo, ya que ambos personajes comparten barra de vida, de manera que hay que cuidar a vuestro compañero.



Tras completar una fase podéis jugar a un Bonus para recuperar vida, ya que el juego no os la rellena entre fase y fase, de manera que tendréis que rebuscar monedas en los niveles para comprar comida, aunque también podéis gastarlas en jugar a minijuegos que hay en el salón recreativo (hay uno de lucha para uno o dos jugadores y uno de disparos para dos jugadores). No es un juegazo, pero es sencillo y directo.

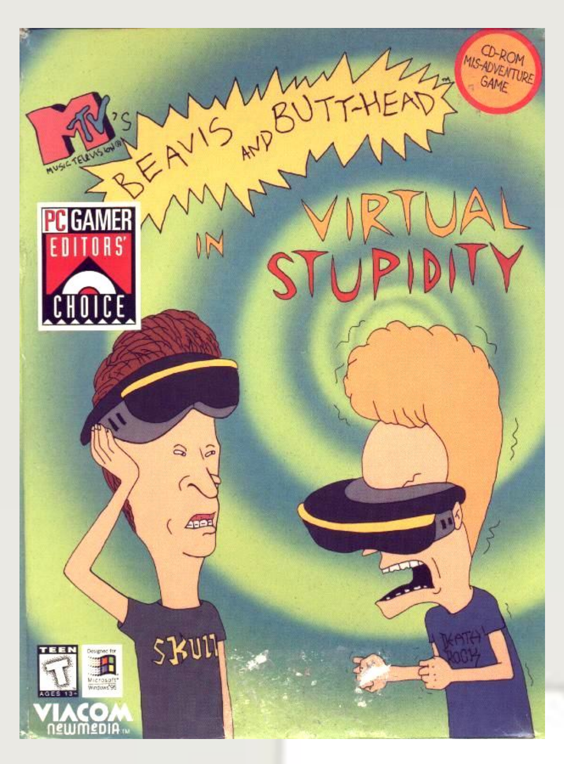









BEAVIS AND BUTT-HEAD IN VIRTUAL STUPIDITY (1995)



Este primer juego de Beavis y Butt-Head para PC fue lanzado en 1995 y en 1998 tuvo una versión para PlayStation pero exclusiva para el mercado japonés (no tengo ni idea del porque de esa decisión). Al parecer también estaba planteado lanzarlo para Phillips CD-I pero se canceló debido al poco éxito de la consola.

Este juego es una aventura gráfica, en la cual tendremos que ayudar a los descerebrados protagonistas a unirse a la banda de Todd, el macarra que siempre los anda amenazando y pegando. El estilo de la serie y los personajes secundarios están representados a la perfección, incluso las voces son las de la serie de TV.

La aventura principal está aderezada con minijuegos: Air Guitar donde tocamos el teclado y Beavis y Butt-Head se encargan de hacer la música a su manera (gritos, peos y eructos), Bug Justice (nuestra misión es quemar insectos con una lupa), Court Chaos (disparamos pelotas de tenis a todo lo que se mueve) y Hock-a-Loogie, (que es un minijuego de disparo donde escupimos desde la azotea del instituto a lo que pasa por la calle).











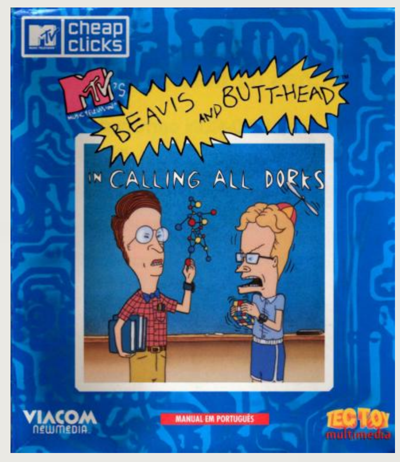








BEAVIS AND BUTT-HEAD IN CALLING ALL DORKS (1996)



En 1996 se lanzó este "juego" para PC (Windows) y lo pongo entre comillas, porque no es exactamente un juego, más bien es un pack multimedia, o lo que es lo mismo, una colección de elementos para vuestro ordenador.

En este CD podíamos encontrar temas para el escritorio, con ilustraciones, iconos, cursores animados, sonidos y otros elementos similares centrados en Beavis y Butt-Head, además de incluir algunos videos y un par de minijuegos.

Como curiosidad decir que en uno de ellos, (Concentration) que es el típico de juntar parejas de cartas iguales, podemos cambiar las imágenes para que sean las caras de los miembros que desarrollaron el juego.

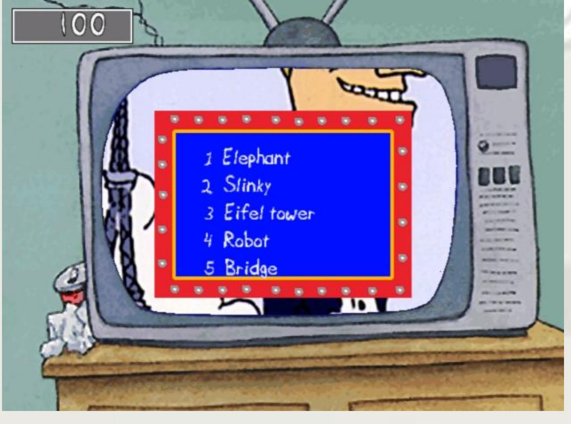
BEAVIS AND BUTT-HEAD IN WIENER TAKES ALL (1996)

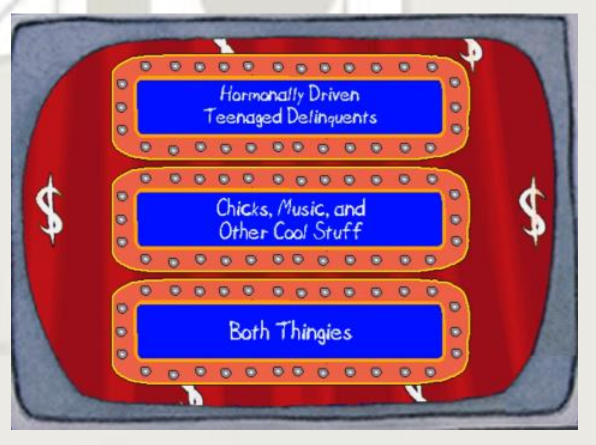


Este juego fue lanzado para Windows y Macintosh en 1996.

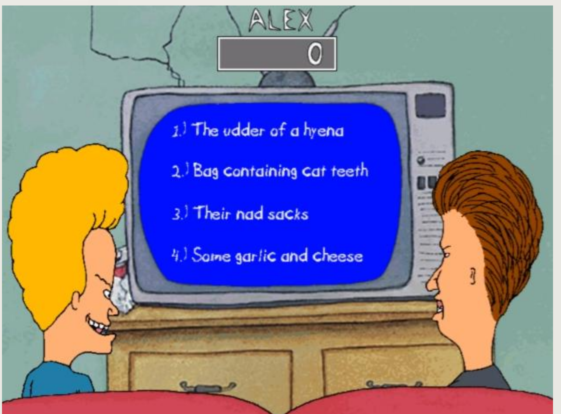
Esta vez se trata de un juego de preguntas y respuestas sobre temas variados, como historia, música, nombres de pañales para gente mayor o animales. Algunas preguntas (y respuestas) son muy informales, de manera que conviene saber inglés y conocer el vocabulario de Beavis y Butt-Head para saber de lo que estamos hablando.

El juego está representado como si fuese un programa de televisión que Beavis y Butt-Head están viendo, de manera que tendremos que pensar y contestar las preguntas, al mismo tiempo que el dúo no deja de hacer comentarios estúpidos de todo lo que les parezca gracioso.











BEAVIS AND BUTT-HEAD IN LITTLE THINGIES (1996)

Este juego fue lanzado para Windows y es un conjunto de minijuegos: los cuatro de *Virtual Stupidity* (Air Guitar, Bug Justice, Hock-a-Loogie, Court Chaos) y tres completamente nuevos que son Change It (tenemos que cambiar de canal hasta que salga algo "cool", Wrecked em ball (tenemos que evitar escombros y una bola de demolición) y Thank You Drive Through (tenemos que atender a los clientes de Burger World). Por supuesto los minijuegos estarán aderezados por las voces de Beavis y Butt-Head, una vez más obra del propio Mike Judge.









BEAVIS AND BUTT-HEAD IN SCREEN WRECKERS (1997)

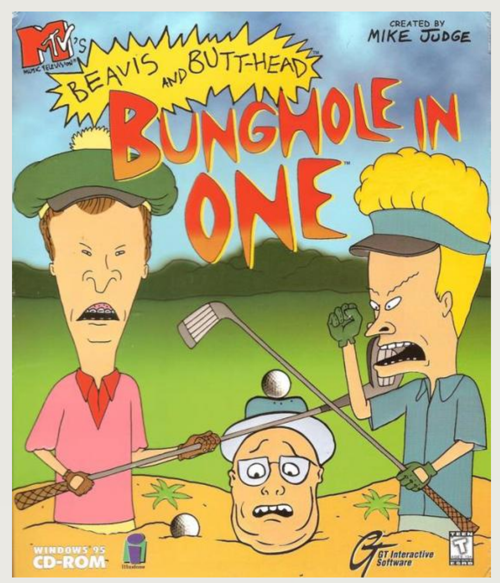
Screen Wreckers se lanzó para Windows en 1997 y es una colección de elementos para nuestro ordenador, básicamente salvapantallas y minijuegos simples (como hacer que Beavis coma productos azucarados para convertirse en Cornholio, chutar una lata y tratar de mantenerla en el aire, etcétera)







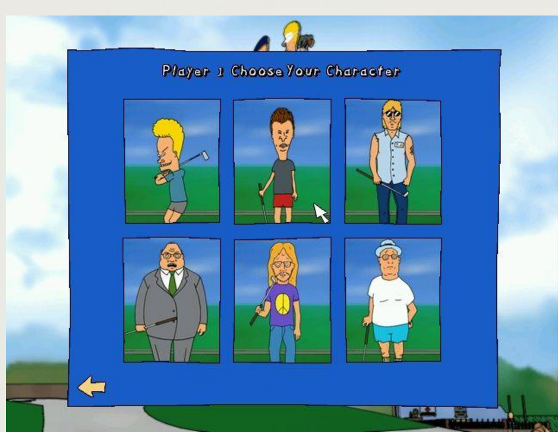
BEAVIS AND BUTT-HEAD: BUNGHOLE IN ONE (1998)

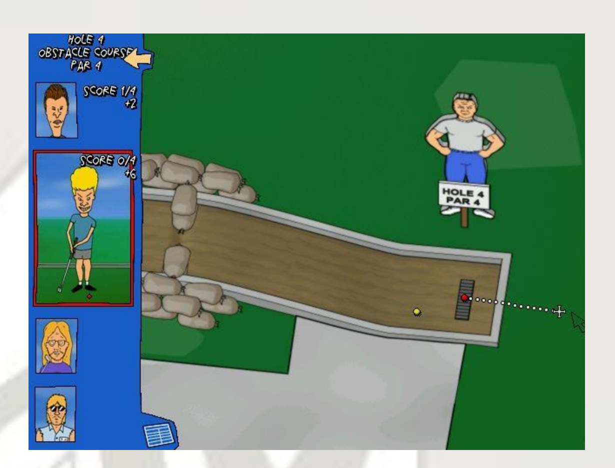


A estas alturas ya era difícil hacer un juego de Beavis y Butt-Head que fuese novedoso, sin embargo *Bunghole in One* vuelve a desmarcarse de todo lo anterior, ya que es un juego de minigolf.

Como no podía ser de otro modo, no es un juego de minigolf normal, ya que el estilo de Beavis y Butt-Head está presente en todo momento de manera que los campos estarán inspirados en cosas como la casa del dúo, el Burger World, un basurero, el Nacho Pichu…

Este juego permite hasta 4 jugadores (que podrán elegir personaje entre varios secundarios de la serie) y apareció exclusivamente para Windows.





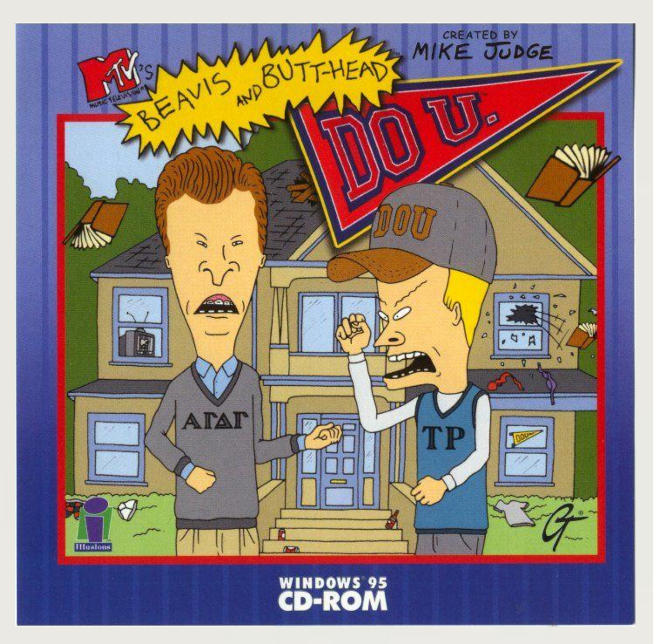








BEAVIS AND BUTT-HEAD DO U (1998)

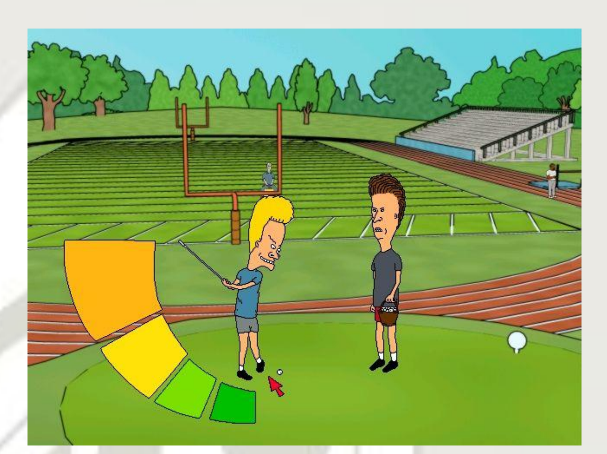


Este juego apareció para Windows a finales de 1998 y vuelve a situar a nuestros queridos idiotas en un juego de aventura.

En esta ocasión, Beavis y Butt-Head quieren entrar en la universidad para poder ir a fiestas universitarias y así conocer chicas con las cuales “meter”.

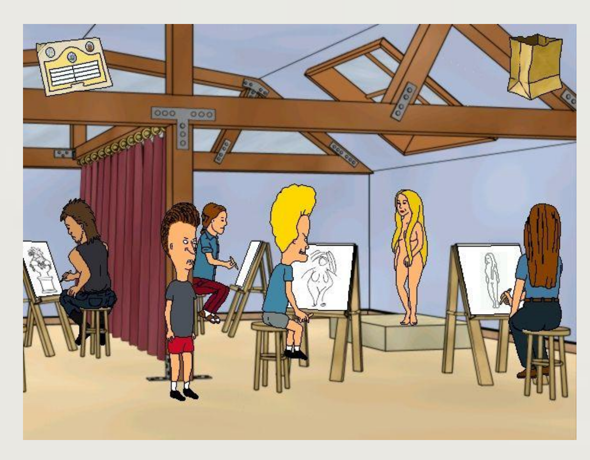
Obviamente esa tarea no será fácil (aunque deduzco que ellos consideran que si, para variar) ya que el jugador deberá cumplir ciertas tareas (y minijuegos) para poder conseguir las firmas de los profesores y así lograr avanzar en el juego.







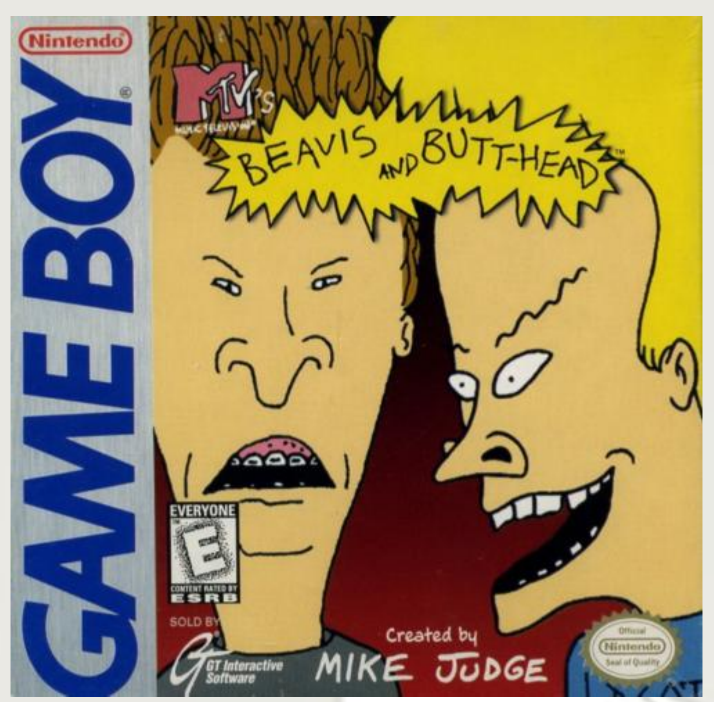








BEAVIS AND BUTT-HEAD (1998)

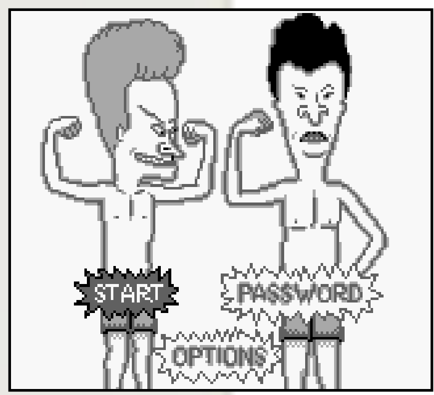


Es bastante curioso que cuando aparecieron juegos de Beavis y Butt-Head en 1994 para la mayoría de consolas del momento, Game Boy se quedase sin su versión.

Sin embargo la portátil de Nintendo no se libró de Beavis y Butt-Head ya que se lanzó este juego para ella en 1998 en Europa y en 1999 en América.

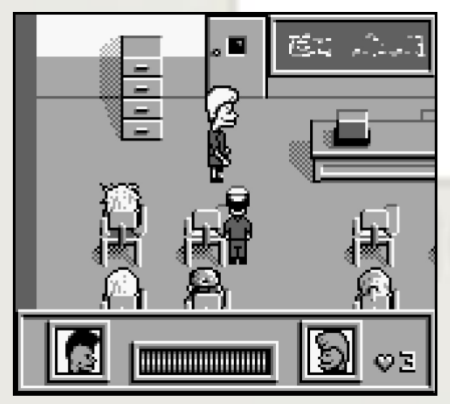
Nuestros estúpidos protagonistas se alternarán en este juego, donde nos moveremos por diversas partes de Highland con una perspectiva aérea evitando y atacando a los enemigos y consiguiendo ítems para tratar de avanzar en el juego.

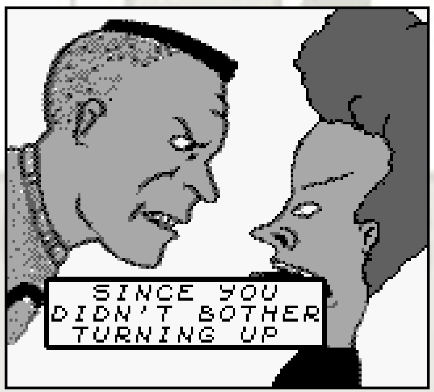
Lo más destacable son las ilustraciones, casi idénticas al estilo de dibujo de la serie y lo peor es que hay algunas partes de plataformas bastante olvidables.











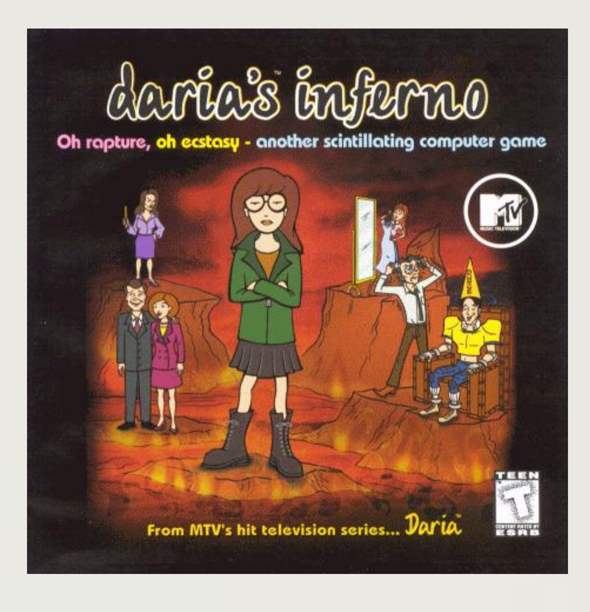








DARIA'S INFERNO (2000)



En el año 2000 apareció este juego para Windows y Macintosh y tal y como se puede deducir por las fotos, está centrado en la serie de Daria, por lo tanto no está basado en Beavis y Butt-Head pero he creído conveniente incluirlo en el especial por la conexión de ambas series.

Daria's Inferno es una aventura gráfica donde tenemos que controlar a Daria, buscar objetos, interactuar con otros personajes y resolver puzles. El sentido del humor de la serie está bastante presente (Daria tiene un medidor de irritación y todo), las voces de los personajes son de los dobladores de la serie y el aspecto visual es casi idéntico.

La historia no cuenta que Daria se duerme durante una clase y el juego en sí, es una especie de pesadilla, no es algo muy trabajado la verdad, pero lo cierto es que este juego es considerado como muy malo, así que parece que simplemente quisieron sacar dinero rápido.

















JUEGOS CANCELADOS

Además de los videojuegos comentados existen un par de juegos cancelados.

El primero es *Beavis and Butt-Head* para arcades, desarrollado por Atari Games y previsto para 1996. Su estilo de juego encajaba muy bien con los protagonistas, ya que era un beat'em up (uno de los pocos géneros que no han tocado sus juegos, siendo lo más parecido el juego de SNES). Al parecer existían algunas pocas máquinas con este juego que se usaron para testear la recepción del juego y al no ser positiva, no se lanzó.

Existen fotos de las máquinas recreativas y videos del juego en sí, es una pena que no se lanzase, porque tenía muy buena pinta. Los niveles eran variados y los personajes podían usar diferentes armas (pelotas, guitarras…) y además tenían ataques especiales.

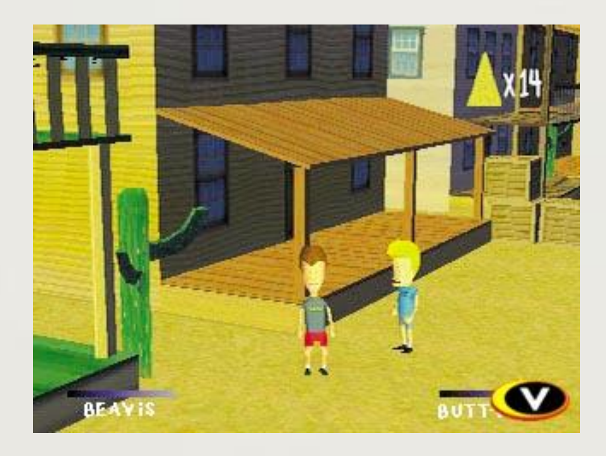








También hay un juego tridimensional supuestamente llamado *Beavis and Butt-Head do Hollywood* que según algunas fuentes iba a ser desarrollado por GT Interactive y lanzado para PlayStation en 1998.





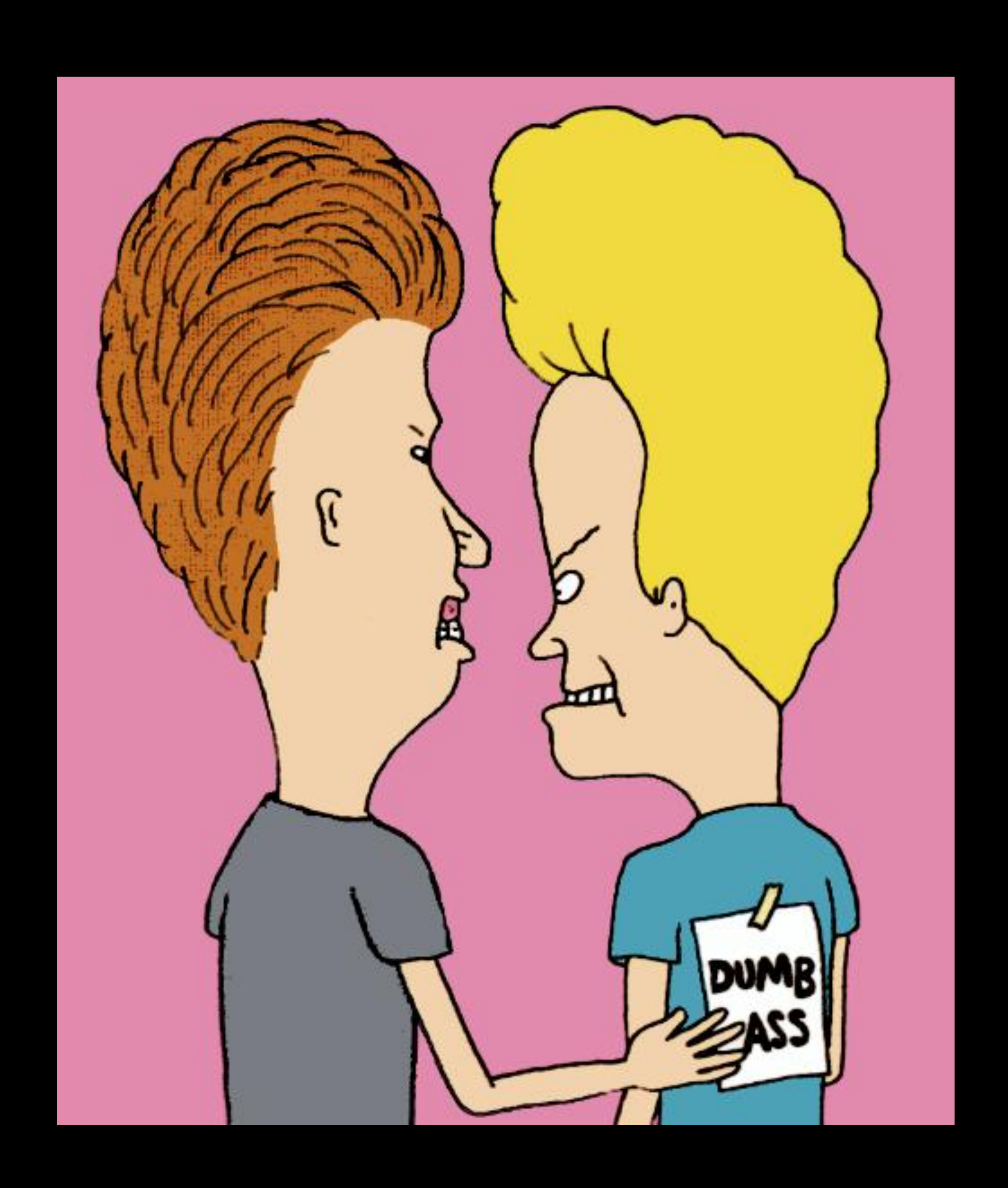
Y con esto acaba el especial, espero que hayáis disfrutado de la divertida idiotez de estos irrepetibles personajes.

Skullo

STAFF

Skullo (Martín Fernández): Redactor, maquetador y todo lo demás

SuperAru (Alberto Aguilar): Redactor



¿Quieres ser el primero en leer lo último de Bonus Stage Magazine?

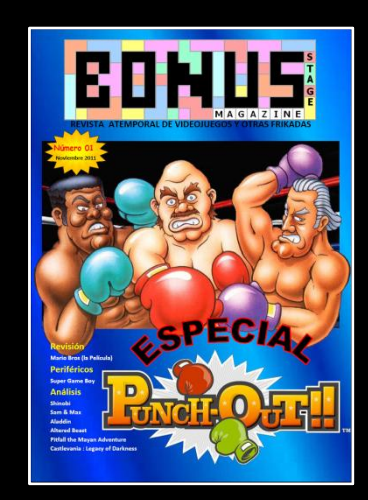
Suscríbete a nuestro blog y recibirás un email cada vez que salga un número nuevo.

¡Es muy sencillo!

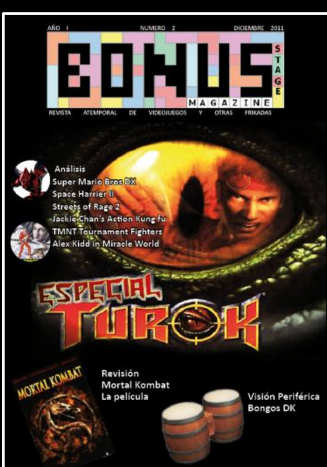


¡Os esperamos en el próximo número!

Y no olvidéis leer los números anteriores:



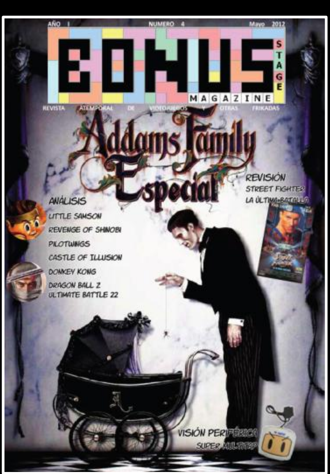
#01 Especial Punch Out!
Noviembre 2011 (36 págs.)



#02 Especial Turok
Diciembre 2011 (45 págs.)



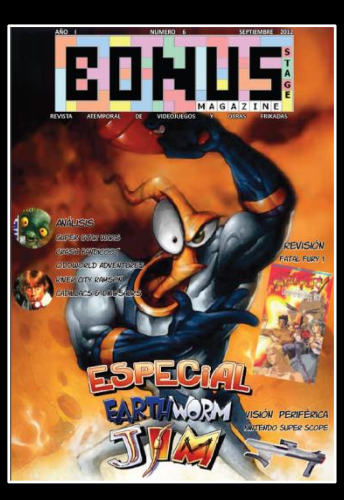
#04 Especial Double Dragon
Marzo 2012 (39 páginas)



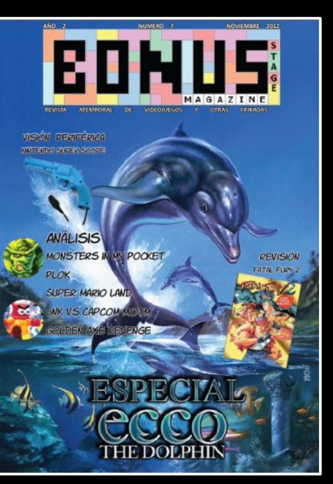
#04 Especial Familia Addams
Mayo 2012 (42 páginas)



#05 Especial Fatal Fury
Julio 2012 (39 páginas)



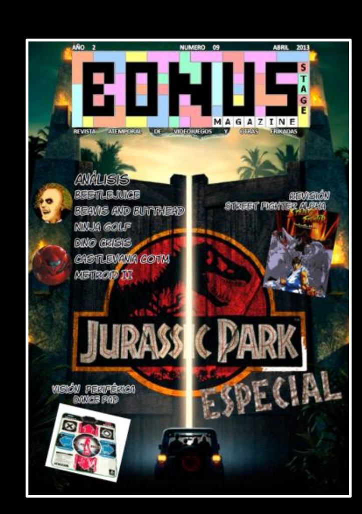
#06 Esp. EarthwormJim
Septiembre 2012 (45 págs.)



#07 Esp. EccotheDolphin
Noviembre 2012 (54 págs)



#08 Esp. KunioKun (Renegade)
Enero 2013 (55 páginas)



#09 Especial Jurassic Park
Abril 2013 (51 páginas)



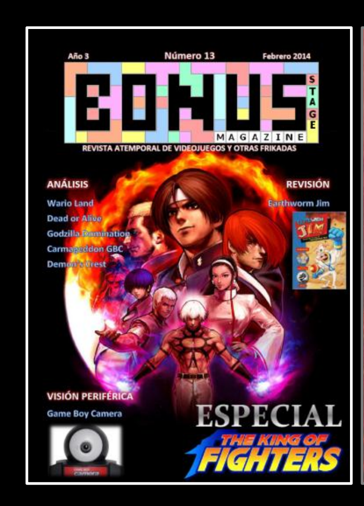
#10 Especial Half-Life
Julio 2013 (61 páginas)



#11 Especial Alex Kidd
Octubre 2013 (55 págs.)



#12 Especial Tortugas Ninja
Diciembre 2013 (69 págs.)



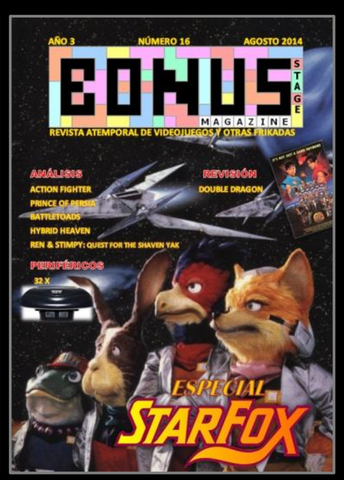
#13 Especial King of Fighters
Febrero 2014 (60 páginas)



#14 Especial Godzilla
Abril 2014 (74 páginas)



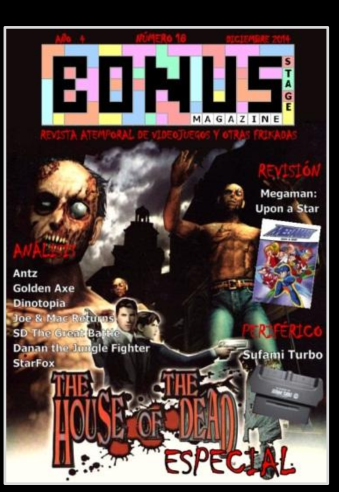
#15 Esp. Jojo's Bizarre Adventure
Junio 2014 (66 páginas)



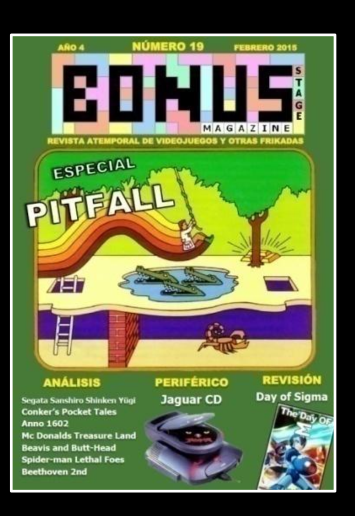
#16 Especial Starfox
Agosto 2014 (61 páginas)



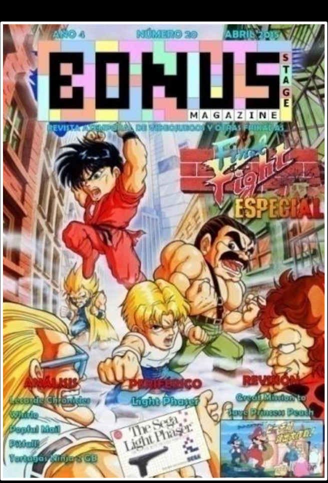
#17 Especial Clayfighter
Octubre 2014 (60 páginas)



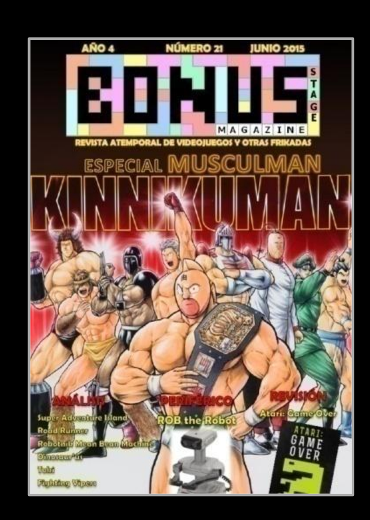
#18 Esp. House of the Dead
Diciembre 2014 (73 páginas)



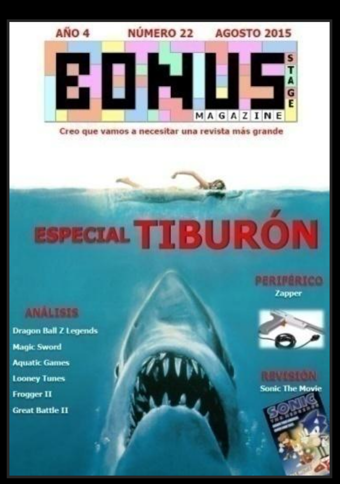
#19 Especial Pitfall
Febrero 2015 (59 páginas)



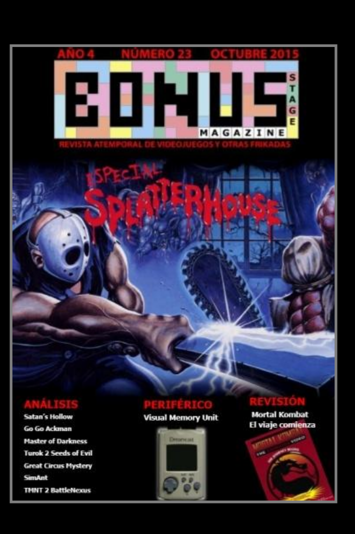
#20 Especial Final Fight
Abril 2015 (58 páginas)



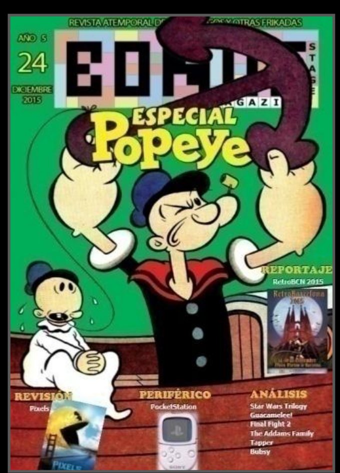
#21 Especial Musculman
Junio 2015 (61 páginas)



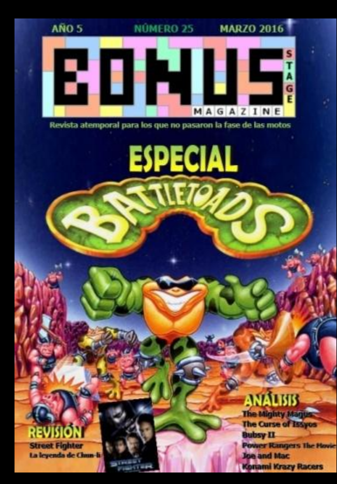
#22 Especial Tiburón (Jaws)
Agosto 2015 (51 páginas)



#23 Especial Splatterhouse
Octubre 2015 (49 páginas)



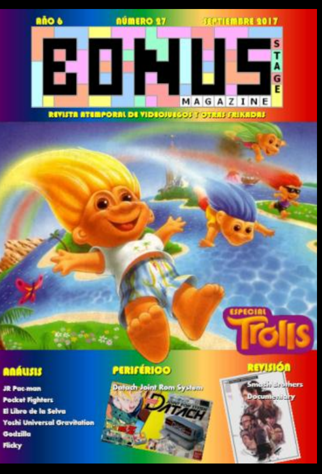
#24 Especial Popeye
Diciembre 2015 (58 páginas)



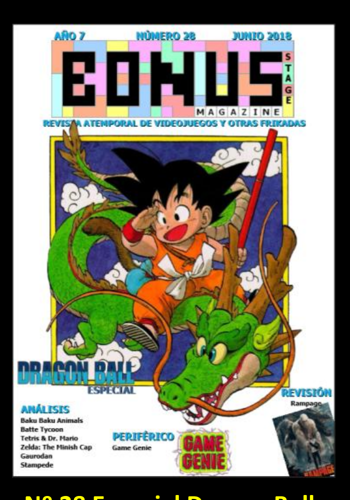
Nº 25 Especial Battletoads
Marzo 2016 (64 páginas)



Nº 26 Especial Marvel VS Capcom
Diciembre 2016 (55 páginas)



Nº 27 Especial Trolls
Septiembre 2017 (49 páginas)



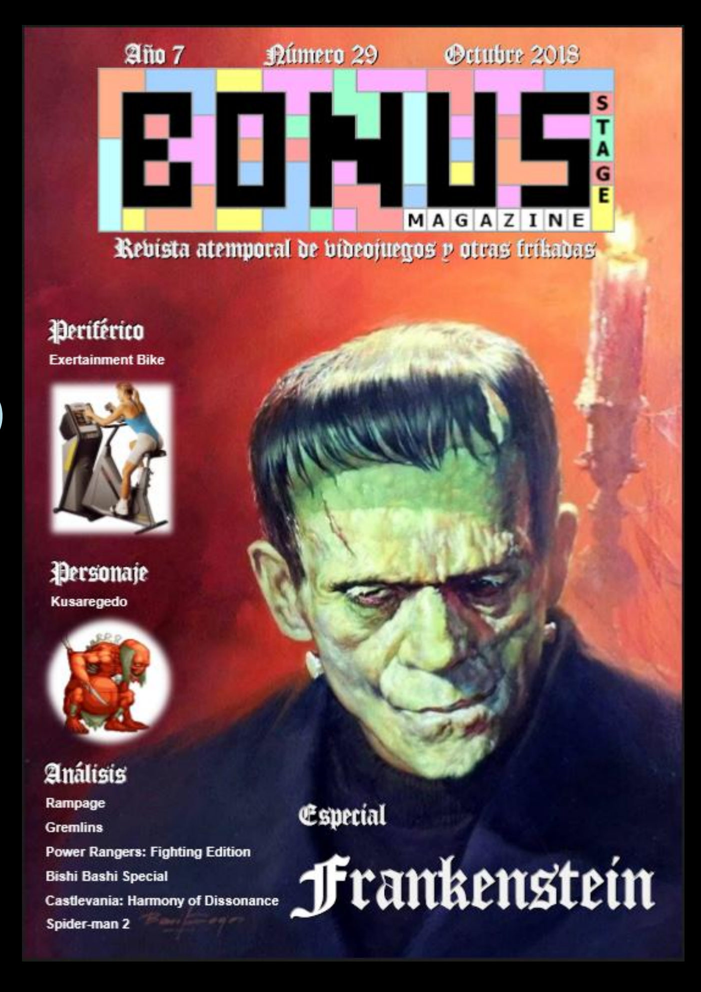
Nº 28 Especial Dragon Ball
Junio 2018 (53 páginas)

Nº 29 – 81 páginas – Octubre 2018

ANÁLISIS:

Gremlins (Atari 2600)
Power Rangers: Fighting Edition (SNES)
Bishi Bashi Special (PlayStation)
Castlevania: Harmony of Dissonance (GBA)
Spider-man 2 (Game Boy Color)
Rampage (Arcade)

PERIFÉRICO: Exertainment Bike
PERSONAJE: Kusaregedo
ESPECIAL: Frankenstein



SOLUCIÓN A LOS PAUSATIEMPOS

1- EL DESCONOCIDO



El desconocido proviene del juego *Zombies ate my neighbors*

2- LA SOMBRA



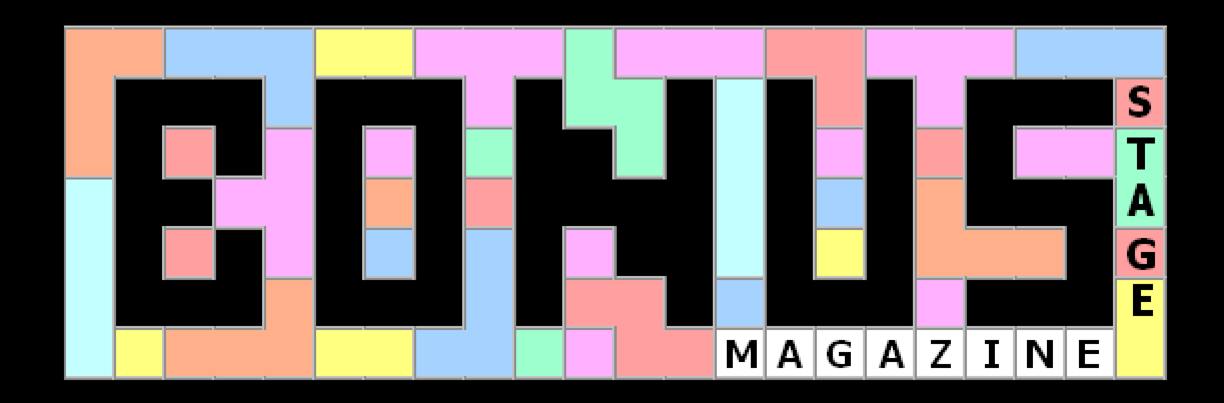
La sombra era Muscle Power de *World Heroes*

3- EL ERROR





El error está en el color de los brazos de Psy Crow



Número 30

Marzo 2019